AnimeLand #217

AnimeLand

#217

NOUVELLE FORMULE

2 POSTERS GÉANTS EN CADEAU

DEATH NOTE
EN DIRECT DU TOURNAGE

ANNECY : LE JAPON VOLE LA VEDETTE
LOU ET L'ÎLE AUX SIRÈNES, A SILENT VOICE, BLAME!, MAZINGER Z, GODZILLA

100 ANS D'ANIMATION JAPONAISE
LES MONUMENTS DE L'ANIMATION

©Tezuka Productions

ISSN : 1148-0807 AOÛT - SEPT. 2017

M 03002 - 217 - F: 7,50 € - RD

France métropole 7.50 € • BEL / LUX 9.10 € • PORT CONT 9.10 € • CAN 13.99 $can • DOM 8.60 € • TOM : 1500 XPF • MAR 92 MAD • CH : 13.50 FS

AOÛT - SEPTEMBRE 2017

001_couv.indd 1 13/07/2017 16:58

UNE ANNÉE JAPONAISE

Le Japon exerce un fort pouvoir d'attraction auprès du public français. Sa langue, ses paysages, ses traditions, sa culture, ses contrastes et sa gastronomie sont autant de domaines qui font du Japon l'une des 10 destinations rêvées des Français.

IMMERSION DANS LE QUOTIDIEN JAPONAIS AU FIL DES DOUZE MOIS DE L'ANNÉE

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE ET SUR HTTP://BOUTIQUE.ANIMELAND.COM/FR

000_PUB.indd 11 13/07/2017 15:56

SOMMAIRE

05 ▶ **J'AIME / J'AIME PAS**

06 ▶ **DOSSIER SOCIÉTÉ**
FEMMES EN SÉRIES

11 ▶ **DOSSIER ÉCONOMIE**
LES JEUX DE PLATEAU

14 ANIME

▶ **SIMULCAST**

▶ **DOSSIER : 100 ANS D'ANIMATION JAPONAISE**
20 LES GRANDS NOMS DE LA JAPANIMATION
22 LES GRANDES SCÈNES QUI ONT FAIT L'ANIMATION
24 LES OVNIS DE LA JAPANIMATION
26 TOP DES ANIME

▶ **POPCORN**
28 BLADE OF THE IMMORTAL
30 DEATH NOTE
32 BLAME!
34 LOU ET L'ÎLE AUX SIRÈNES
36 INTERVIEW DE MASAAKI YUASA
38 A SILENT VOICE
40 INTERVIEW DE SUNAO KATABUCHI
42 PIXAR : CARS 3, LOU, COCO
44 ZOMBILLÉNIUM
46 MUTAFUKAZ

▶ **CHRONIQUES**
48 WELCOME TO THE BALLROOM
50 MADE IN ABYSS
52 SAIYUKI RELOAD BLAST
54 PRINCESS PRINCIPAL
56 INTERVIEW DE SHÔJI KAWAMORI
58 INTERVIEW DE SHINJI ARAMAKI
59 INTERVIEW DE STANISLAS BRUNET

▶ **NOSTALGIE**
61 ASTRO BOY

▶ **REPORTAGE**
64 HOW TO ANIME, PART. 6

▶ **PORTRAIT DE VOIX**
68 INTERVIEW D'ALICE ORSAT

▶ **MUSIQUE**
70 LE HIP HOP DANS LES ANIME

61 *Astro Boy*

©Tezuka Productions

72 MANGA

▶ **MANGATHÈQUE**

▶ **DOSSIER :**
77 GANTZ ET GANTZ:G

▶ **CHRONIQUES**
80 UGLY PRINCESS
82 INTERVIEW DE JUN MOCHIZUKI
84 HANADA LE GARNEMENT
86 LA FORÊT MILLÉNAIRE
88 LADY SNOWBLOOD
90 LA DERNIÈRE HEURE
93 VOYAGE À TOKYO
94 INTERVIEW D'IRONO

96 ▶ **JEUX VIDÉO**
96 RÉCAP' DE L'E3

100 ▶ **REPORTAGE**
100 ANNECY 2017
104 NENDO STORIES

107 ▶ **SHOPPING**
105 LIRE, ÉCOUTER, VOIR COLLECTIONNER

112 ▶ **AGENDA**
112 JUIN, JUILLET, AOÛT

RUROUNI KENSHIN ©1994 by Nobuhiro Watsuki/ SHUEISHA Inc.
©1984 Nibariki - GH

PIGTAILS

Un film poétique pour toute la famille, inspiré par les évènements de Fukushima.
Également inclus dans le DVD et le Blu-Ray collector : 4 chefs-d'oeuvre du dessin animé produits par le célèbre studio Production I.G

LA FNAC AIME

© 2006 Ineltoonz / Production I.G, © 2011 Kazuhiko Kiso/Production I.G/Japan Agency for Cultural Affairs
© 2012 Production I.G, © 2012 Masaaki Yuasa, Production I.G, © 2016 Machiko Kyo/SHUEISHA, TMS

fnac

KAZÉ

AUSSI SUR FNAC.COM

WWW.ANIMELAND.FR
Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand sur notre site internet. Également disponible sur smartphone !

AnimeLand n° 217 •
Août - septembre 2017 • 7,50 € (version simple)
• 9,50 € (combo *AnimeLand* 217 et *AnimeLand* HS 22)

- Publication bimestrielle d'**AMN**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 29, rue du 4-Septembre - 75002 Paris
- **Directrice de publication** Émilie Jollois *direction@am-media.fr*
- **Rédacteur en chef** Christopher Macdonald
- **Responsables éditoriales** Marichka Besse, Marion Cochet-Grasset et Mélanie Ramet redaction@animeland.com
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication** *marketing@am-media.fr*
- **Abonnements & anciens numéros** *abonnement@am-media.fr* 06 49 43 42 18
- **Conception graphique** Élise Godmuse
- **Mise en page** Wilfrid Desachy
- **Corrections** Sonia Jensen
- **Ont collaboré à ce numéro :** Maxime Bender, Fantin Benedetti, Marichka Besse, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Bertrand Campeis, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset, Bruno De La Cruz, Jean-Philippe Dubrulle, Benjamin Dulot, Muriel Ele, Loria Elerian, Flavius, Johnny Gimenez, Gwenäel Jacquet, Sébastien Kimbergt, Joan Lainé, Victor Lopez, Charles-Edouard Mandefield, Pierre Maugard, Mélanie Ramet, Thomas Romain et Wallo.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  29, rue du 4-Septembre - 75002 PARIS
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2017 par leurs auteurs.
Couverture : ©Tezuka Productions
Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, ADN – Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Black Box Éditions, Buena Vista, Casterman, Citel Video, Crunchyroll, Delcourt, Doki Doki, Eurozoom, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Komikku Éditions, Kotoji, Kurokawa, La Cachette, Le Lézard Noir, MAGIC, Nobi Nobi !, Ototo, Panini, Pika Édition, Rue de Sèvres, Shibuya International, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tonkam, Wakanim.tv, The Walt Disney Company.
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- **Imprimé en France** par SIB IMPRIMERIE
  Z.I. de la Liane - BP 343
  62205 Boulogne-sur-mer
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

« *Promenons-nous dans les bois si la Lou n'y est pas* »
Le rédacteur fou.

Ce numéro comporte un double poster.

Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

ÉDITO

34 *Lou et l'île aux sirènes*

©2017 Lu Film partners

LE(S) PLUS BEAU(X) **DES FESTIVAUX**

Avant de disparaître à l'ombre des palmiers, le monde de la japanimation doit courir son traditionnel marathon estival ! Du festival d'Annecy à Japan Expo, l'été rime avec projections, interviews, *masterclass*, conférences et autres rencontres. Si l'enchaînement est exténuant, cette riche programmation est surtout on ne peut plus stimulante et passionnante ! De quoi partir en vacances avec l'esprit en ébullition et des étoiles plein les yeux.

Cette année, nous avons été particulière gâtés avec des longs métrages exceptionnels (*Lou et l'île aux sirènes*, *Dans un recoin de ce monde*), des visites de personnalités de légende (Kenji Kamiyama, Masao Maruyama, Sayo Yamamoto), sans parler des rencontres plus que bienvenues avec les lecteurs sur le stand d'*AnimeLand* !

Et histoire de continuer cette année en beauté, quoi de mieux que fêter en fanfare les 100 ans de l'animation japonaise ? Vous trouverez dans ce numéro un dossier spécial en guise de prélude, mais les vraies festivités sont à venir…

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES **ET RECEVEZ DES CADEAUX !**

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** (1 an) au prix de 39 € au lieu de 45 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 48 €) et un des deux agendas en cadeau*.

❑ Pour recevoir chez moi les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de 20 € au lieu de 23,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 26 €) et recevoir un cadeau surprise*.

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** + les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de 57 € au lieu de 68,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 70 €), un des deux agendas* et un cadeau surprise* !

POUR TOUT PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE, NOUS VOUS INVITONS À PASSER COMMANDE SUR NOTRE BOUTIQUE EN LIGNE

BOUTIQUE.ANIMELAND.COM

ENVOYEZ CE BON AVEC VOTRE RÈGLEMENT À :
AMN / SERVICE ABONNEMENTS
29, RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS

VEUILLEZ REMPLIR VOS COORDONNÉES LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE EN MAJUSCULES

❑ M. ❑ Mme NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋ VILLE : ..... PAYS : .....

DATE DE NAISSANCE : ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋ ⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋⌊_⌋ E-MAIL : .....

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE (FRANÇAIS) À L'ORDRE D'**AM MEDIA NETWORK**

AL217 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/09/2017.
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.
*En fonction des stocks disponibles.

000_PUB.indd 10 13/07/2017 16:12

J'AIME J'AIME PAS

Équipe

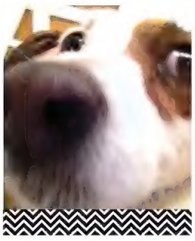
Rédacteur

Invité

CHRISTOPHER MACDONALD

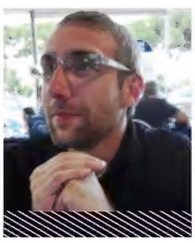
J'AIME Japan Expo. Ça faisait longtemps que je n'y étais pas allé, c'était super !

J'AIME PAS *Battle Girl High School*, c'est encore pire que ce que je pensais.



WIL

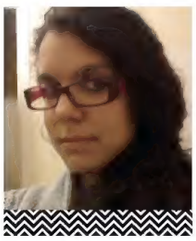
J'AIME PAS commencer une nouvelle série, la trouver toute pourrie mais me sentir obligé de la regarder jusqu'au bout, juste pour savoir comment elle se termine.



FLAVIUS

J'AIME Asano et Kishiro d'un amour presque entièrement platonique.

J'AIME PAS les propos malveillants sur ces *mangaka*, ça me rend grognon comme un troll au régime.



MÉLANIE RAMET

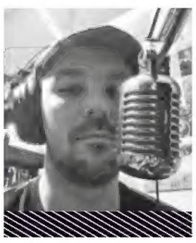
J'AIME me dire que finalement, les *simulcasts* de l'été ne sont pas tous à jeter.

J'AIME PAS cet été à la météo bipolaire et à l'emploi du temps qui mériterait des journées de 48 h.

LINE R.

J'AIME *Onna Jôshu Naotora*, le *drama* historique de l'année sur NHK, musique composée par Yoko Kanno *#100%Fangirl*

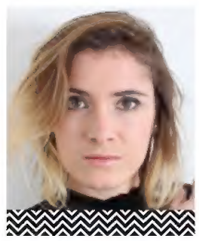
J'AIME PAS C'est quoi cette chaleur ? Il fait trop chaud pour faire un barbecue !



MAXIME BENDER

J'AIME l'annonce de la sortie en avril prochain du manga *The Promised Neverland*.

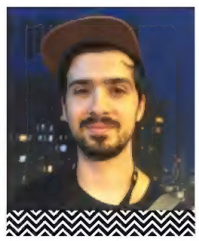
J'AIME PAS l'absence d'*anime* japonais à la TV sur les grandes chaînes.



MARICHKA BESSE

J'AIME *Lou et l'île aux sirènes* ! Ce film est une pure petite merveille !! *.*

J'AIME PAS ne trouver aucun goodies de *Lou* – ou presque (merci A. et B. pour les cadeaux !).



BRUNO DE LA CRUZ

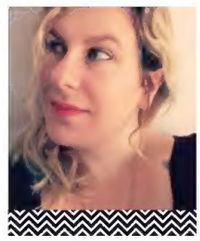
J'AIME rencontrer M. Maruyama, voir Sayo Yamamoto, faire JE avec la team *AnimeLand*.

J'AIME PAS rater la *masterclass* de Sayo Yamamoto. Heureusement, l'ange Odori existe.

MURIEL ELE

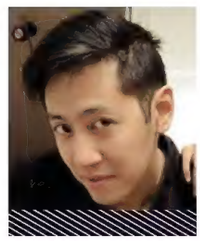
J'AIME trouver de belles choses de manière inopinée. Et les vacances d'été !

J'AIME PAS ne pas avoir plus d'épisodes de *Terrace House* disponibles sur Netflix. *I need my fix!*



MARION COCHET-GRASSET

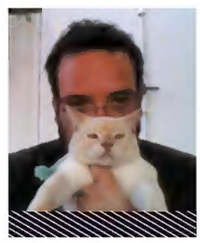
J'AIME l'annonce d'une cinquième série de *Lupin III* dont les aventures se dérouleront en France. Entre ça et la trilogie Harlock, l'attente va être très longue ! #Lupinfever #cantwait



PA MING CHIU

J'AIME Gainax sur une trilogie Harlock ? L'annonce majeure de Japan Expo 2017 à mes yeux !

J'AIME PAS Pas de brumisateur dans mon sac ? Mon oubli majeur de Japan Expo 2017 !



JOAN LAINÉ

J'AIME relire mes mangas préférés, je me régale en compagnie de personnages de *Kids on the Slope*.

J'AIME PAS ce que ça entraîne : du retard dans mes lectures de nouvelles séries !!

Femmes en séries

LA REPRÉSENTATION DE LA FEMME JAPONAISE DANS LES MÉDIAS

[PAR MURIEL ELE]

Instantanés d'une société en perpétuelle mutation, les séries télévisées japonaises nous donnent l'occasion d'entrevoir les mécanismes qui la régissent. Elles abordent souvent des thèmes d'actualité et ont le mérite de tendre un miroir aux spectateurs. Ce dossier se propose d'aborder la représentation des femmes japonaises dans les médias à travers un exemple type.

© TBS
© NTV
© Fuji TV

Les *drama* sont tout particulièrement intéressants en ce qui concerne l'image de la femme japonaise. Grande consommatrice de séries, elle est la principale cible visée par les producteurs de télévision, tout en représentant une figure incontournable du genre. Qu'elle soit femme au foyer, policière ou lycéenne, elle est une source inépuisable d'inspiration pour les scénaristes. C'est ici la « *career woman* » qui nous intéresse, la femme à laquelle tout réussit – enfin presque…

Le konkatsu, ou le graal amoureux

La langue japonaise n'a pas sa pareille pour s'adapter aux tendances, et c'est en 2007 qu'apparaît pour la première fois le terme *konkatsu*, signifiant littéralement « course au mariage ». Dans une société où les schémas traditionnels de rencontre hommes-femmes (*o-miai*, rencontres sur le lieu de travail) deviennent obsolètes, ce mot-valise désigne la poursuite effrénée et semée d'embûches à la recherche du mari parfait. L'une des premières séries traitant de ce phénomène est tout justement *Konkatsu!* datant de 2009, figurant la célèbre Ueto Aya et Masahiro Nakai (membre du groupe SMAP). Ce *drama* mettait déjà à l'époque en lumière l'importance du statut de marié(e) pour prouver aux yeux de la société japonaise sa légitimité en tant que citoyen « utile » et fonctionnel.

Watashi Kekkon Dekinai Janakute, Shinai desu!

Mariage obligatoire ?

En 2016, c'est au tour de *Watashi Kekkon Dekinai Janakute, Shinai desu!*[1] (littéralement : « *Ce n'est pas que je ne peux pas me marier, je ne veux pas !* ») de se pencher sur le phénomène, et de nous en offrir une perspective féminine. Mais le *konkatsu* n'est-il vraiment qu'une affaire de femme ? La série semble nous démontrer le contraire.
Tachina Miyabi est une femme séduisante à la carrière brillante. Elle dirige sa propre clinique esthétique, habite un appartement cossu et mène sa vie de manière indépendante. Cependant, lors d'une réunion d'anciens élèves, il est évident que sa réussite importe moins aux yeux de ses anciens camarades que son statut de célibataire, qui plus est à l'approche de la quarantaine. Voulant prouver aux autres et à elle-même qu'elle peut se marier, Miyabi entame une quête de l'époux idéal, sous la férule impitoyable d'un restaurateur énigmatique et autoritaire. La chasse au mari est ouverte !

Watashi Kekkon Dekinai Janakute, Shinai desu!

Ce qui frappe dès les premiers épisodes, c'est la pitié qu'inspire l'héroïne à son entourage. L'équipe entièrement féminine qu'elle dirige semble admirer son parcours professionnel, tout en déplorant sa solitude qui gâche son image de femme parfaite. Sa mère redoute de la voir finir sa vie seule avec son chien et ses anciens camarades l'incitent fortement à se trouver un mari. Toute ambitieuse qu'elle soit, Miyabi n'a pas de statut rassurant aux yeux des personnes qui l'entourent. Elle est un électron libre que l'on peut envier, mais qu'on ne peut s'empêcher de plaindre. Son célibat ne serait-il pas la preuve d'un défaut évident, d'une faille, de son incapacité à se trouver une place et un rôle définis au sein de la société ? C'est dans ce contexte qu'elle retrouve Sakurai, son amour de lycée, qui arrive à point nommé pour la sauver d'un célibat éternel. Au même moment, Miyabi fait la rencontre de Tokura Seiji, un restaurateur étrangement très investi dans la vie amoureuse de l'héroïne et qui s'impose comme son coach en conquête.

Watashi Kekkon Dekinai Janakute, Shinai desu!

La série nous présente cette course au mariage comme un véritable parcours du combattant qui ne ménage pas Miyabi. Selon Seiji le fin stratège, son mode de vie personnel et professionnel l'a rendue totalement inapte à séduire. En tant que femme indépendante, elle s'est privée d'une vertu toute féminine qui la rendrait irrésistible : la fragilité. En effet, Miyabi a « le grand tort » d'avoir vécu la majorité de sa vie adulte à construire son indépendance, et à réussir seule. Seiji lui permet de corriger tout cela en recentrant sa vie sur les hommes. Chaque épisode est prétexte pour le chef cuisinier de partager sa sagesse avec Miyabi et de lui donner des instructions très précises sous forme de slogans accrocheurs qu'il écrit en caractères intimidants à l'encre de Chine : « *Ce qu'il faut pour épouser le mari idéal, ce n'est ni la jeunesse ou une belle apparence, c'est le courage de faire face à la vérité.* » Homme marié, Seiji semble pourtant posséder des connaissances inépuisables sur les relations hommes-femmes et leur fonctionnement dans le Japon moderne. Il conseille à notre héroïne rouillée de participer à des *gôkon* (rendez-vous arrangés très courants), de se trouver un *sex-friend* plus jeune qui lui permettra de « se faire la main » avant de s'attaquer au boss de fin, Sakurai son amour de jeunesse, rebaptisé par le mentor « Mont Everest ».

> « LA SÉRIE NOUS PRÉSENTE CETTE COURSE AU MARIAGE COMME UN VÉRITABLE PARCOURS DU COMBATTANT »

Rien n'est laissé au hasard dans cette course impitoyable, et chaque expérience plus ou moins réussie représente une étape nécessaire à « former » l'héroïne pour faire d'elle une guerrière amoureuse redoutable. Style vestimentaire, langage, mimiques… Tout est calculé pour que chaque battement de cils contribue à rendre le soupirant amoureux et désireux de faire sa demande. Dans ce parcours du combattant, les sentiments n'ont pas le dernier mot. Sakurai n'est pas le seul homme dans la vie de la jeune femme, et c'est le pragmatisme qui étouffe le début de romance qui lie dans un premier temps Miyabi et Ryutaro, le jeune livreur. Ce dernier comprend rapidement qu'une femme comme elle ne pourra se contenter d'une relation passionnelle sans perspective de mariage, et prend l'initiative de la rupture. De la même manière, Sakurai et Ryutaro sont deux personnages masculins qui symbolisent la pleine conscience qu'ont les hommes de l'attente des femmes quant à leurs intentions. Ils savent qu'ils doivent proposer le mariage, mais ils font partie de cette nouvelle génération qui n'en a pas envie. Ryutaro est jeune, sa carrière professionnelle est au point mort et sa situation en trop fort décalage avec la réussite éclatante de Miyabi. Sakurai sort d'une relation avec une jeune femme qui l'a quitté pour un autre, les modèles de couples représentés par ses parents et sa sœur aînée sont loin d'être enviables, et il n'est pas sûr d'être celui qu'il faut pour son amour de jeunesse. Les hommes sont présentés comme incapables de se conformer à ce que la société exige d'eux, ce qui montre bien que les représentations traditionnelles de la famille japonaise ne sont plus adaptées à la réalité actuelle. Fonder un foyer, c'est être capable de subvenir aux besoins de son épouse et de ses futurs enfants, ce qui s'avère de plus

Watashi Kekkon Dekinai Janakute, Shinai desu!

© TBS
© NTV
© Fuji TV

Kimi wa pet

en plus difficile dans un contexte de crise économique qui perdure. À cet aspect économique s'ajoute une crise existentielle plus profonde, car même si toutes les conditions sont réunies, rien ne garantit la pérennité de ces unions. Ainsi, au cours de la série, le spectateur se rend compte que sous sa façade d'homme sûr de lui, Seiji est en pleine crise de couple : sa femme a quitté le foyer conjugal avec leur petite fille car elle n'avait pas l'impression qu'il faisait de sa famille sa priorité. Il doit faire le deuil de son alliance idéale, et admettre qu'un mariage ne va pas de soi : on ne doit jamais considérer l'être aimé comme acquis, même marié.

Dans cette société en pleine mutation, Miyabi tente de suivre son cœur du mieux qu'elle peut, même si elle est constamment renvoyée à sa position précaire de femme quarantenaire. En effet, son âge est le premier obstacle de taille : son expérience de vie ne lui permet pas de renvoyer une image « *kawaii* » d'elle-même dont les hommes ont l'air si friands. De plus, à près de 40 ans, Miyabi est en passe de devenir « un produit dont la date de péremption est dépassée ». Au cours du deuxième épisode, elle fait la connaissance d'un homme tout aussi désireux qu'elle de se caser. Se rendant compte que l'épouser serait trahir ses sentiments, elle décide d'annuler leurs fiançailles. La réaction de son prétendant ne se fait pas attendre : « *Je ne suis pas sûre que vous preniez la pleine mesure de votre situation. Vous avez presque 40 ans ? Et malgré cela, vous avez une carrière, et un bon statut social. Et vous êtes jolie aussi. Cela ferait déjà reculer la plupart des hommes. Si je n'étais pas un homme ordinaire, je ne vous ferais pas la cour. Mais si je vous épouse, je cesserai d'être un homme ordinaire, et j'aurai l'impression de prendre de la valeur. Réfléchissez bien : est-ce que je ne suis pas votre dernière chance ? Si vous me refusez, vous n'aurez peut-être pas d'autres propositions. Vous n'allez pas le regretter ?* » Cette tirade incendiaire résume à elle seule l'inégalité des hommes et des femmes dans la « course au mariage » : contrairement à son homologue masculin, la réussite sociale d'une femme ne lui est d'aucun avantage si elle est seule, bien au contraire. Parce qu'elles parviennent très bien toutes seules à se construire une sécurité matérielle, elles ne permettent pas aux hommes de remplir le rôle protecteur que la société leur a assigné. Cependant, les clichés traditionnels ont la vie dure, et seul un mariage peut procurer aux femmes une respectabilité qu'elles ne peuvent atteindre seules. Les « *career women* » sont donc celles qui ont le moins le droit d'être difficiles, sous peine de devenir de vieilles filles pitoyables. Miyabi n'aura de cesse de déjouer cette fatalité tout au long de la série.

Ce *drama* surprend le spectateur occidental par son côté « tutoriel amoureux ». À première vue, elle se présente comme une méthode imparable pour réussir le *konkatsu*, avec ses astuces et ses « *catchphrases* » qui parsèment le parcours de l'héroïne. Elle donne également l'image d'une femme japonaise dont la réussite est envisagée avec méfiance, et qui doit à un moment donné se résoudre à jouer le rôle que la société attend d'elle en se mariant et en fondant un foyer. *Watashi kekkon* peut laisser penser que le mariage, présenté comme l'apogée féminin par excellence, est en fait laissé à la toute-puissance masculine et soumis au bon vouloir des hommes, mais la conclusion de la série laisse entrevoir une autre issue possible : Miyabi trouvera le bonheur d'une manière inattendue, et sera aimée pour ce qu'elle est. L'important n'est finalement pas la destination, mais le voyage… •

1. Série de dix épisodes 2016, TBS.

SUR LE MÊME THÈME

Konkatsu!
La chasse au mariage version homme, où le fils d'un propriétaire de restaurant fait croire qu'il va se marier avec une employée pour réussir à obtenir le job qu'il convoite car il nécessite une personne mariée. *Drama* en 11 épisodes, 2009, Fuji TV.

Konkatsu deka
Une version complètement loufoque de la quête du mari idéal, mettant en scène une jeune policière fleur bleue tombant systématiquement amoureuse des criminels qu'elle poursuit ! *Drama* de 12 épisodes, 2015, NTV.

Kimi wa pet
A défaut de traiter de *konkatsu* en lui-même, *Kimi wa petto* évoque une héroïne indépendante qui souffre de ce côté intimidant qu'elle véhicule auprès des autres. Kurokawa, 14 volumes. *Drama* de 10 épisodes, 2003, TBS.

53 NEWS • TESTS • DOSSIERS • RÉTRO • GOODIES • MUSIQUE • POSTERS

Role Playing Game

ROLE PLAYING GAME 10 ANS !

LE RPG RÈGNE EN MAÎTRE

#53
Printemps 2017

ISSN : 1958-7340 • AVRIL - JUIN 2017

AND 9 € - BEL 11,20 - CAN 15,20 $ CAN - DOM 10,70 € - LUX 11,20 € - MAR 109 DH - TOM 1790 CFP - POR CONT 11,19 € - CH 16,70 CHF

PREVIEWS
FINAL FANTASY XIV : STORMBLOOD | DRAGON QUEST XI | TALES OF THE RAYS...

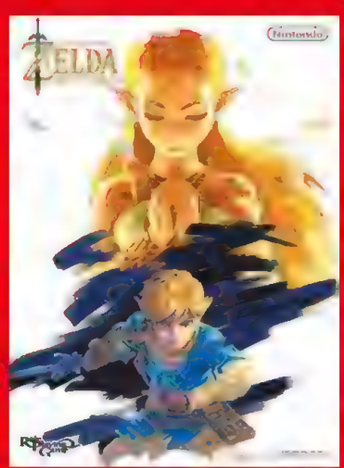
REVIEWS
MASS EFFECT : ANDROMEDA | HORIZON : ZERO DAWN | YO-KAI WATCH 2 | NIOH | FIRE EMBLEM HEROES...

COMMANDEZ-LE DÈS À PRÉSENT SUR

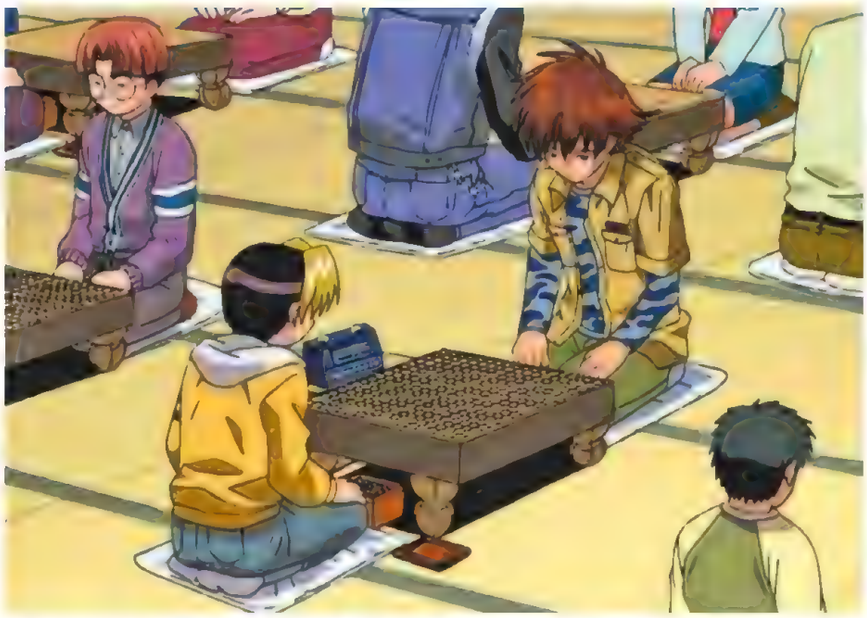
http://bit.ly/2sUk6kM
Role Playing Game 53 : 8,95 €

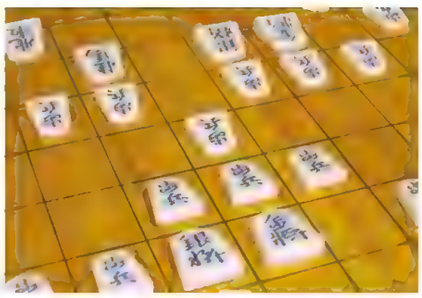
BOUTIQUE.ANIMELAND.COM

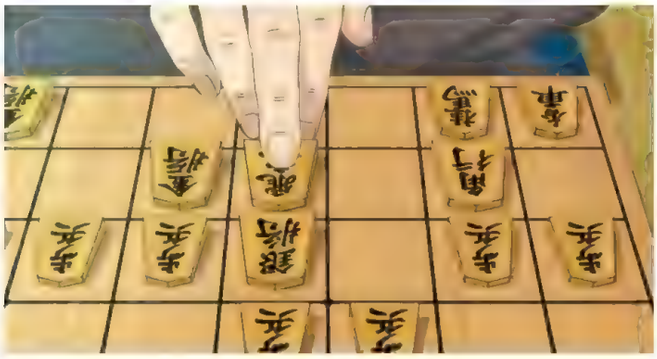
4 POSTERS EN CADEAU À L'INTÉRIEUR

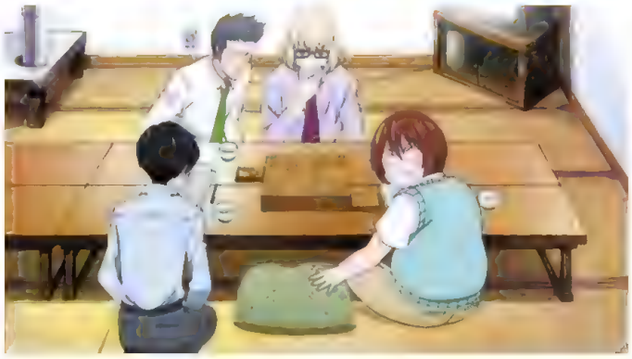


ACTUELLEMENT DISPONIBLE EN KIOSQUE ET LIBRAIRIE









Manga, anime et Jeux de plateau

LA CRÉATION AU SERVICE DE LA LICENCE

[par Maxime Bender]

Depuis maintenant une dizaine d'années, la production et la vente de jeux de société ont quasiment doublé en France. Il était temps de se poser la grande question sur ce véritable phénomène et sur ces grosses boîtes désormais solidement implantées en boutique et dans nos armoires : *quid* des mangas dans ce monde du jeu de plateau ?

Au Japon, on aime jouer ! Des jeux télévisés jusqu'aux jeux vidéo, on en trouve à profusion et les Japonais en sont fous ! Les jeux de plateau les plus connus sont naturellement les plus traditionnels et les plus stratégiques. En territoire nippon comme dans beaucoup d'autres pays en Asie, c'est même un véritable art surtout s'il est question de go. C'est probablement l'un des jeux les plus célèbres, et certains joueurs arrivent à en vivre au cœur de ligues professionnelles. En France, nombreux sont les lecteurs de mangas à l'avoir découvert à travers l'excellente série *Hikaru no go* (voir encadré). Originaire de Chine, on retrouve des premières versions du go datant d'il y a presque 3 000 ans. Il était très populaire auprès des stratèges militaires et des samouraïs, trouvant dans le go des idées pour le champ de bataille. L'autre référence, c'est celui qu'on nomme en Occident le jeu d'échecs japonais : le *shogi*. Pratiqué par plus de 15 millions de personnes, soit plus d'un Japonais sur dix, il est également originaire de Chine. Tout comme pour le go, il existe des ligues professionnelles et même des émissions de TV ou des retransmissions des affrontements. Mais il y en a d'autres comme le *kendama*, le *pachinko* ou encore le *sugoroku*, jeu considéré comme un ancêtre du manga.

Aujourd'hui, la majeure partie des *board games* qui trustent les ventes mondiales vient d'Allemagne ou des États-Unis, mais pas du Japon. Ce qui signifie que les Japonais ne se passionnent pas autant

Photos : © D. R.

NARUTO SHIPPUDEN, LE JEU DE SOCIÉTÉ

Première création de Yoka By Tsume, c'est un jeu coopératif qui envoie le joueur affronter l'Akatsuki ! Prévu pour une à quatre personnes, il exigera de collaborer pour réussir à protéger les villages et les Bijus de l'attaque de l'organisation criminelle. L'idée est d'incarner un ninja de Konoha au choix, entre Kakashi, Rock Lee, Shikamaru, Sai, Sakura et Naruto ! Chaque ninja dispose, évidemment, de techniques personnelles pour combattre ses adversaires et soutenir ses camarades. On peut ainsi retrouver les actions et le caractère de son personnage favori et l'incarner vraiment dans une partie où il y a plusieurs façons de jouer. Entraide, collaboration et stratégie se trouvent au cœur du manga, comme du jeu afin de prolonger l'expérience *Naruto*. C'est un jeu composé de petites figurines, qu'il est même possible de peindre, et qui promet des parties d'une heure et demie en moyenne.

pour les jeux de plateau modernes. Les raisons sont multiples : il y a le poids de l'histoire des jeux traditionnels, le manque d'espace ou simplement les différences culturelles. Malgré tout, le jeu de société moderne existe avec le TCG (*trading card game*), auquel chaque grande licence a droit. De *Dragon Ball* à *Pokemon*, chacun veut son Magic-*like*, et les cartes deviennent des plus-produits rentables dans les magazines de prépublication. Véritable phénomène au Japon, le jeu de carte à collectionner s'organise aussi en compétitions, et comme pour le go ou le poker, certains joueurs peuvent en vivre, au même titre qu'un champion d'e-sport. Pour les jeux de plateau, il sera possible de trouver des jeux sous licence, un Uno *One Piece* ou un Monopoly *Dragon Ball*, mais pour des jeux originaux, il faudra chercher ailleurs.

Mais où est l'eldorado ?

Il sera difficile de trouver au Japon une création originale consacrée à nos mangas et *anime* favoris. Il en existe aux États-Unis mais les Américains préfèrent créer des jeux à partir de licences nationales. Et en France, pays où le japonais est l'une des langues les plus traduites et où le marché du manga est florissant ? Oui, c'est bien dans l'Hexagone que les fans peuvent concilier leurs deux passions. Les premiers à avoir dégainé les idées sont les équipes de la société Tsume, une entreprise luxembourgeoise. Créateurs de figurines, habitués à travailler sur des licences japonaises, ils ont très rapidement réussi à convaincre les ayants droit de l'utilité de *board game*. C'est Nicolas

L'ATTAQUE DES TITANS, LE DERNIER REMPART !

Prêt à devenir un titan ? Il vous faudra d'abord monter une tour avec six canons, mettre un titan géant sur la table, des plates-formes ou de pauvres citoyens pour préparer la partie. Ensuite, il faudra décider qui incarnera le titan (et choisir lequel parmi quatre au choix) – le joueur en question pourra ainsi tranquillement menacer la vie des autres... En face, huit héros devront se mobiliser afin de protéger les faibles ou le dépôt d'approvisionnement du dernier bastion de l'humanité en visant le point faible du titan : la nuque !

Jouable de trois à cinq personnes, les parties durent environ 40 minutes. Cartes, dés, tour et titans, la boîte est bien remplie et le fonctionnement du jeu paraît idéal pour accueillir, peut-être par la suite, des extensions. En attendant, il existe déjà de nombreuses vidéos explicatives autour du jeu.

Badoux, un *game designer*, qui s'est mis à l'assaut de la conception d'un jeu sur *Naruto* (voir encadré) ! Sorti en 2015 et fort de son succès, il a fait des émules puisque Cyril Marchiol, le fondateur de « Yoka by Tsume », s'est également attaqué au lancement de boîtes de jeu *Terra Formars* et *Dreamland* ! D'ici peu, des jeux *Dragon Ball Z* et *One Punch Man* devraient arriver. En parallèle, une autre société s'est montée : Don't Panic Games. Petite sœur de l'éditeur @Anime, elle s'est lancée dans la création de jeux de société avec un concept original de jeu composé de nombreuses figurines, les Champions de Midgard. En cherchant à se développer, ils ont rencontré deux concepteurs renommés dans le milieu, Ludovic Maublanc et Antoine Bauza. Tous deux fans de *L'Attaque des Titans* (voir encadré), ils rêvaient d'en faire un jeu. Depuis, les équipes de Don't Panic accueillent d'autres créateurs de génie, et leur laissent toute l'aisance nécessaire pour proposer des jeux originaux. *Tokyo Ghoul* sera ainsi au cœur de leur prochain concept.

> « RETROUVER UN UNIVERS AUSSI RICHE QUE CEUX DE NOS ANIME ET MANGAS FAVORIS EST UN VÉRITABLE PLAISIR »

Il est ici question de créateurs passionnés, de véritables concepteurs de jeu et d'amoureux de la pop culture japonaise. Tous ont décidé de se lancer dans une niche inexploitée et ont dû convaincre les ayants droit. Il fallait leur expliquer la démarche, traduire et leur faire comprendre les règles. Ce n'était pas le plus simple et l'histoire ne nous dit pas pour le moment si Masashi Kishimoto ou Hajime Isayama ont pu voir ou tester les jeux, mais ce n'est que partie remise. Les choses bougent de plus en plus. Yoka et Don't Panic se sont, l'une comme l'autre, associées à des sociétés américaines pour développer le jeu outre-Atlantique et plusieurs pays d'Europe s'intéressent déjà à ces créations originales. Les fans de manga et ceux de *board game* peuvent-ils se retrouver ? C'est certain pour une partie d'entre eux, mais une chose est sûre, quand on aime jouer, retrouver un univers aussi riche que ceux de nos *anime* et mangas favoris est un véritable plaisir, et nous permet de prolonger les aventures. Nous ne sommes ici qu'au début de l'histoire, maintenant c'est à vous de jouer ! •

LES MANGAS QUI PARLENT DE JEUX DE SOCIÉTÉ

Certains mangas placent les jeux de société au cœur de leur scénario ! L'un des plus célèbres est *Yu-Gi-Oh!* Il a probablement convaincu de nombreux joueurs de se mettre au TCG. L'autre référence du genre est *Hikaru no go*. Dessiné par Takeshi Obata et écrit par Yumi Hotta, c'est un monument du manga, un indispensable. On y suit les aventures de Hikaru qui découvre le go, hanté par le professeur d'un ancien empereur. Plus récemment est sorti *À l'assaut du roi*, où il est question de nos échecs occidentaux, peu pratiqués au Japon, mais transposés adroitement en manga (à l'inverse du *shogi* de *King of Shogi*, un *seinen* manga qui se sert des échecs japonais comme d'un catalyseur). Même si ce n'est pas le concept du manga, on trouvera le *shogi* dans *March comes in like a lion*, dont le héros est un joueur professionnel, un génie âgé de 17 ans. Pour les habitués de TCG, *Wizard Souls* permet quant à lui de plonger dans des parties endiablées où les stratégies sont très bien expliquées et détaillées. Le dernier de cette liste n'est autre que *Hunter X Hunter* : dans l'arc de Greed Island, le jeu est partout et dans celui des Kimera Ants, le Gungi (un jeu inventé par l'auteur) se trouve au cœur du récit. Yoshihiro Togashi a d'ailleurs déclaré que son prochain manga sera dans le style de *Yu-Gi-Oh!* Souhaitons-lui d'abord de terminer *Hunter X Hunter*.

Photos : © D. R.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
© 2015 Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

SIMULCAST
ÉTÉ 2017

Qu'on se le dise, cette fournée de *simulcasts* été 2017 n'est pas la plus belle cuvée qu'on ait connue. C'est comme ça, on ne peut pas croiser la route de chefs-d'œuvre tous les six mois ! Pour autant, quelques productions ne s'en tirent pas trop mal, comme *Vatican Miracle Examiner* ou *Fastest Finger First*. Notez qu'au moment de rendre ces lignes, quelques épisodes seulement avaient été diffusés.

[Par **Bruno De La Cruz et Mélanie Ramet**]

ALTAIR: A RECORD OF BATTLES

Diffusion : Prime Video
Durée : NC x 24 min
Studio : MAPPA
Genre : historique

Alors qu'en France, le manga d'origine compte aujourd'hui 17 des 18 tomes japonais, *Altair* est enfin adapté en *anime*... mais à quel prix ? Le contexte historique est toujours présent et l'ambiance bien là. Malheureusement, l'animation est assez faible malgré un studio aux reins très solides derrière le projet : MAPPA. Pourtant, ce n'est pas le beau monde qui manque sur cet *anime*, mais Kazuhiro Furuhashi (*Le Chevalier d'Eon*, *Real Drive*) à la réalisation et Kazuo Ogura (*The Garden of Sinners*) à la direction artistique n'arrivent pas à donner à *Altair: A Record of Battles* la dimension qu'on aurait aimé y voir... Divertissant, sans doute, mais loin d'être captivant.

FOX SPIRIT MATCHMAKER

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 24 x 23 min
Studio : Haoliners Emon
Genre : fantastique, amour

Basée sur le *web-comic* de Xiao Xin, l'adaptation de *Fox Spirit Matchmaker* est devenue l'*anime* le plus populaire de Chine si l'on en croit les chiffres d'audience ! C'est la société Haoliners qui se charge du projet, profitant d'une nouvelle coproduction sino-japonaise. Dans la veine des progrès affiches par ce genre de mariages depuis *To Be Hero* et *The Silver Guardian*, *Fox Spirit Matchmaker* est bien plus abouti que *Bloodivores*, pour évoquer un très mauvais souvenir récent, mais demeure assez friable. La recette fantasy est réchauffée et peu inspirée. Dommage, car le fond pouvait être très sympa, avec un duo devant sauver des amours périssables entre humains (mortels) et esprits (immortels).

DIVE!!

Diffusion : Prime Video
Durée : NC x 22 min
Studio : Zero-G
Genre : sport

Deux jeunes garçons, une piscine, un rêve : *DIVE!!* s'annonce comme un énième *anime* de sport comme on en a déjà vu. Comme toujours, l'intention est bonne, les valeurs honorables et la bonne morale ne manquera pas de censurer la fin de la série. *DIVE!!* ne se démarque pas des autres séries sportives, que ce soit par son thème, ses personnages, son animation ou même ses ambitions. Pire : elle n'apporte rien au genre [illegible] (oui, oui) avait réussi à tirer son épingle du jeu dans le genre. À qui la faute ? Ni à la réalisation, ni à l'animation, mais bel et bien à une histoire plutôt insipide dans laquelle les personnages n'inspirent pas grand-chose...

VATICAN MIRACLE EXAMINER

Diffusion : ADN
Studio : J.C. Staff
Durée : NC x 23 min
Genre : religion, action, S.F.

Parmi les pires ennemis de l'animation, le traitement de la religion s'impose comme un sujet sensible, comme [illegible] venue à Paris en 2007. Pourtant, l'*anime* ne contourne pas le problème et parle d'indépendance ecclésiastique, de manipulation, symboles religieux à la main. Sans véritablement aller dans la polémique, on suit un duo de prêtres vérifiant la véracité d'événements divins. Servie par la réalisation sombre, froide et maîtrisée de Yoshimoto Yonetani (*Food Wars*) chez J.C. Staff, cette adaptation d'un *light novel* s'appuie sur une écriture qui a du répondant et un enrobage orchestral de qualité géré par Yoshiaki Fujisawa (*Akuma no Riddle*). Une belle surprise.

©KATO KOTONO - Kodansha / Shokoku no Altair Production Committee
© Eto Mori, Kadokawa Bunko/Anime «DIVE!!» Production Committee
©Tencent Inc./ Fox Spirit Matchmaker Production Committee

KNIGHT'S & MAGIC

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 x 24 min
Studio : 8-bit
Genre : action, S.F.

En dépit d'un certain nombre d'imperfections, il existe des séries pleines de bonne volonté. C'est le cas de *Knight's & Magic*. On nous parachute dans l'univers avec la mort d'un génie de l'informatique. Fan de *mecha*, il se réincarne dans un autre monde et devient un formidable pilote de robots géants appelés Silhouette Knights, imaginés par Kenichiro Katsuka (*Macross 7*). Si les designs des personnages manquent de panache, on note de vrais efforts sur les éléments 3D (studio Orange) et l'expression visuelle de l'ensemble. Par sa direction vivace, le réalisateur Yusuke [illegible] l'histoire et les [illegible] pour cette adaptation du *light novel* signé Hisago Amazake. Intéressant.

ELEGANT YOKAI APARTMENT

Diffusion : Crunchyroll
Durée : NC x 24 min
Studio : Shin-Ei Animation
Genre : fantastique, tranche de vie

Série sans grandes prétentions, *Elegant Yokai Apartment* est bien trop lisse pour nourrir la curiosité du spectateur et le passionner. L'histoire est pourtant intéressante : un jeune lycéen veut prendre son envol en quittant sa famille d'adoption et mener de belles études. Il arrive à trouver une habitation, mais cette dernière est infestée d'esprits plus ou moins maléfiques. Humour et action légère s'associent, mais le manque de rythme et l'identité visuelle quelconque n'aident pas le titre à sortir de sa torpeur. Avec Mitsuo Hashimoto (*Dragon Ball Z Baddack contre Freezer*) à la direction, il y avait de l'espoir. Laissons quand même le bénéfice du doute à Shin-Ei Animation...

YAMISHIBAI: JAPANESE GHOST STORIES

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 13 x 5 min
Studio : ILCA
Genre : horreur

C'est toujours un plaisir de retrouver ce format court horrifique qu'est *Yamishibai*. Essentiellement composée de plans fixes, la série propose des histoires *a priori* anodines du quotidien (parfois même très anecdotiques) mais qui tournent vite au vinaigre. À l'inverse de *Sekai no Yamizukan*, il n'y a pas d'éléments surnaturels affirmés, mais plutôt des récits qui se rapprochent du conte torturé (paranoïa, miroir du passé...). Rien de mémorable, mais un programme atypique et parfait pour un visionnage rapide, casse-croûte à la main. Notez enfin la présence de Kanji Tsuda (*Redline*, *Trava*) à la narration de ce théâtre de l'horreur.

CASTLEVANIA

Diffusion : Netflix
Durée : 4 x 23 min
Studio : Frederator Studios, Powerhouse Animation Studios
Genre : fantastique

Nous l'attendions avec grand intérêt et les avis, quasi unanimes sur les réseaux sociaux, donnent à la série une dimension [illegible] à des branches peu solides. *Castlevania* n'est pourtant pas une mauvaise série, et c'est même une bonne adaptation, mais la réalisation globale manque réellement d'aboutissement. Une animation minimaliste, un script précipité, des personnages sans [illegible] petite déception. Pourtant, tout n'est pas à jeter dans cette courte première saison (dont certaines scènes à l'animation vraiment très soignée), et la seconde réussira peut-être à nous convaincre un peu plus...

©Hisago Amazake-no-SHUFUNOTOMO/Knight's & Magic Project All Rights Reserved.
©YAI
©Hinowa Kouzuki, Waka Miyama, KODANSHA/"Elegant Yokai Apartment Life" Production Committee. All Rights Reserved.

KEPPEKI DANSHI! AOYAMA-KUN

Diffusion : Crunchyroll
Durée : NC X 24 min
Studio : TMS, Hibari
Genre : comédie, sport

Adaptation du manga du même nom de Taku Sakamoto mais inédit en France, [illegible] footballeur incroyablement doué mais tellement germaphobe que lorsqu'il célèbre un but, il évite les coéquipiers se jetant sur lui ! Signée Hibari et TMS avec un script [illegible] agréable à regarder que l'animation et la mise en scène sont pleines de fraîcheur, [illegible] pour coller aux situations impensables. À suivre !

NETSUZOU TRAP -NTR-

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 12 x 9 min
Studio : Creators in Pack
Genre : *yuri*

A l'origine *shojo-ai* signé Naoko Kodama, *Netsuzou Trap -NTR-* est une bien pâle copie du manga. Produite par le petit studio Creators in Pack (*Hacka Doll the Animation*), l'adaptation souffre d'une plastique disgracieuse et d'une réalisation plate au possible, parfois javellisée. On aurait aimé plus d'application pour digérer cette histoire d'amour entre deux copines d'école, traitant aussi de l'acceptation de l'orientation sexuelle. Si le fond peut paraître discutable et nourrir le débat, c'est surtout le traitement technique qui s'avère fâcheux. Au rayon des bonnes nouvelles, on note le jeu assez juste du *seiyû* Daisuke Ono.

KONBINI KARESHI

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 12 x 23 min
Studio : Studio Pierrot
Genre : school-life, comédie

Ah, les *konbini*... Dans *Konbini Kareshi*, ces légendaires supérettes ouvertes 24/7 deviennent le prisme de toutes les rencontres, le terrain des sentiments amoureux naissants. Qu'il s'agisse de passionnés de foot, de volley ou de thé, tous les lycéens passent inévitablement par le *konbini* d'à côté. Bien que la réalisation d'Hayato Date (*Saiyuki*) soit très dirigiste et statique, la recette n'est pas déplaisante. L'interactivité entre les personnages, la simplicité des échanges sont dans le ton d'une série au tempo lent qui peut rappeler les années du lycée, mais avec une base plus originale. *Konbini Kareshi* n'est pas une merveille, loin de là, mais s'affranchit des standards actuels. À voir sur la durée.

FASTEST FINGER FIRST

Diffusion : Crunchyroll
Durée : 12 x 23 min
Studio : TMS
Genre : school-life

Ses visuels ne paient pas de mine mais *Fastest Finger First* propose une histoire assez originale en suivant le quotidien d'un club de quiz ! Le jeune Shiki Kojoyama n'a aucun talent, mais il se révèlera être un grand spécialiste de la discipline grâce à sa culture générale et son amour pour les bibliothèques. Adapté du manga de Iqura Sugimoto (*Variante*) par TMS et Masaharu Kakiwaki – assistant réalisateur sur la série *Conan le détective* – [illegible] aisément son épingle du jeu, grâce à sa thématique et son autodérision. Puis au final, on se prend au jeu des questions-réponses !

©Iqura Sugimoto/KADOKAWA/703FG
©Taku Sakamoto/Shueisha,Team Aoyama
©Makoto Senzaki/KADOKAWA/Convenience Store Boy Friends Project
© Kodama Naoko / Ichijinsha / Netsuzou Trap FILM PARTNERSHIP

GUIDE DE DIFFUSION

LUNDI

CHAÎNE	SÉRIE	HORAIRE
CRUNCHYROLL	Tenshi no 3P	14 h 30
CRUNCHYROLL	Elegant Yokai Apartment Life	17 h 30
WAKANIM	Love and Lies	18 h
[illegible]	[illegible]	[illegible]

MARDI

CRUNCHYROLL	In Another World With My Smartphone	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
CRUNCHYROLL	Tsuredure Children	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

MERCREDI

CRUNCHYROLL	Netsuzou Trap -NTR-	[illegible]
ADN	Ikemen Sengoku	[illegible]
ADN	Sagrada Reset	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
CRUNCHYROLL	Fastest Finger First	[illegible]

JEUDI

CRUNCHYROLL	Tsuki ga Kirei	18 h 30
[illegible]	[illegible]	[illegible]

VENDREDI

PRIME VIDEO	Welcome to the Ballroom	
ADN	Action Heroine Cheer Fruits	[illegible]
WAKANIM	Made in Abyss	16 h
[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAKANIM	Jigoku Shoujo Yoinotogi	[illegible]

SAMEDI

WAKANIM	Hina Logic	[illegible]
ADN	My Hero Academia	[illegible]
CRUNCHYROLL	Fox Spirit Matchmaker	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAKANIM	Katsugeki TOUKEN RANBU	[illegible]

DIMANCHE

CRUNCHYROLL	A Centaur's Life	16 h 30
[illegible]	Knight's & Magic	[illegible]
WAKANIM	Princess Principal	[illegible]
[illegible]	Battle Girl High School	[illegible]
CRUNCHYROLL	Keppeki Danshi! Aoyama-kun	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
CRUNCHYROLL	Yamishibai Japanese Ghost Stories	[illegible]

©Friendly Land/2017 YOUKU-FANFAN/CHRONOS RULER Production Committee
© Junpei Inuzuka, Shufunotomosha/Hakai Shokudou Production Committee
T.K/ODS
©2017 Akihito Tsukushi, TAKE SHOBO/MADE IN ABYSS PARTNERS
© Nitroplus DMM GAMES / KTR project

TOUS LES DIMANCHES À 20H30

MY HERO ACADEMIA
NOUVELLE SAISON

J-ONE®

POP CULTURE MANGA

J+1

En exclusivité sur

CANAL & numericable

HD

© K Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project

000_PUB.indd 4 13/07/2017 15:53

1917-2017
UN SIÈCLE D'ANIMATION JAPONAISE

D'une diversité sans pareille, l'animation japonaise souffle en cet été 2017 ses 100 bougies. Depuis ses débuts marqués du sceau de la propagande à l'émancipation des talents jusqu'à sa reconnaissance mondiale, cet art intemporel n'a cessé d'étonner, de nourrir des débats et de faire rêver. *AnimeLand* se devait donc de réaliser un dossier pour revenir sur ce riche passif afin de marquer cette année anniversaire.

©Tezuka Productions

Neon Genesis Evangelion

Les grands noms de l'animation japonaise
OMBRE ET LUMIÈRE

[par **BRUNO DE LA CRUZ**]

Refroidir l'enfer est une mission plus réaliste que de lister les grands noms de la japanimation en deux pages. Composé de nombreux corps de métier, cet art que rien n'arrête s'amuse depuis 100 ans avec nos cinq sens. Retour sur ceux qui ont fait naître vocations, passions et amours, donnant indirectement naissance à ce magazine.

HALL OF FAME

Pardonnez à ces lignes l'espace insuffisant pour présenter dignement les autres apôtres : Masako Nozawa (1936), Noboru Ishiguro (1938-2012), Takeshi Tamiya (NC), Shingo Araki (1939-2011), M. Suda (1943), Kenji Kawai (1957), Makiko Futaki (1968-2016), Daisuke Nishio (1959), Keiichi Hara (1959), Koji Morimoto (1959), Ichiro Itano (1959), Toshiyuki Inoue (1961), Mahiro Maeda (1963), Yoshihiro Ike (1963), Masaaki Yuasa (1965), Hidenori Matsubara (1965), Masahiro Andô (1967), Mamoru Hosoda (1967), Tetsuro Araki (1976)...

Perfect Blue

Fruit d'un pouvoir créatif fascinant et auto-émulatif, l'animation japonaise a vécu une mue impressionnante depuis le siècle précédent. Dans cet essor tant artistique que logistique, impossible de laisser sous silence la contribution d'Osamu Tezuka (1928-89), un apport finalement à double tranchant puisque l'homme allait imposer un format TV au rythme d'un épisode par semaine. Alors essentiellement abreuvé de longs ou moyens métrages, le spectateur japonais est bousculé (l'animation venait directement à la maison) et ce en dépit d'une qualité au rabais (il n'y avait que trois ou quatre dessinateurs par épisode). Ce nouveau schéma rendu célèbre avec *Astro Boy* (1963), issu du nid de talents Mushi Production, s'est ensuite perfectionné avec la centralisation des compétences opérée par les syndicalistes Isao Takahata et Hayao Miyazaki[1] et

Ashita no Joe

l'arrivée d'*Heidi* (1974). En même temps que l'animation devenait l'expression de la spécificité (la scène était attribuée selon le talent du dessinateur, alors qu'aux États-Unis chaque équipe s'occupait d'un élément : personnage A, B, C), la pluralité a explosé et des styles ont émergé.
Au premier rang, l'un des mentors de Hayao Miyazaki, Yasuo Ôtsuka (1931). Animateur absolument génial, capable

Heidi © ZUIYO CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED
Ashita no Joe © 1970 Mushi Production © Asao Takamori • Tetsuya Chiba/Kodansha • TMS
Perfect Blue ©1997 MADHOUSE
Neon Genesis Evangelion © GAINAX / Project Eva • TV Tokyo
Cowboy Bebop © Sunrise Inc.

« ON DIT QUE LE NECTAR DE L'ANIMATION JAPONAISE SE TROUVE DANS LES ANNÉES 1990 »

de donner vie à toute chose, il va, sur conseil d'Osamu Tezuka en 1968, façonner les talents de demain. La formation, se faisant souvent à même les locaux d'un studio, sur le tard, Yasuo Ôtsuka deviendra la référence de centaines d'artistes, comme Yoshiyuki Sadamoto (ADN graphique de Gainax) ou Kazuhide Tomonaga (*Sherlock Holmes*). Si le CV de Yasuo Ôtsuka n'est pas le plus long, ses larges contributions sur *Lupin* et *Conan* sont d'intarissables bibles techniques.

De la main-d'œuvre à l'artiste

Symboles de cette évolution technique, les regrettés *chara-designer*/réalisateurs Kazuo Komatsubara (1943-2000, *Tiger Mask*, *Goldorak*, *Albator*) et Osamu Dezaki (1941-2011) s'imposent comme l'identité forte des productions nippones des années 1970-1980. Sorti lui aussi de chez Mushi Production, O. Dezaki a fracassé le petit écran avec l'adaptation d'*Ashita no Joe* (1970). Que ce soit sur *L'Île au trésor* (1978), *La Rose de Versailles* (1979), *Cobra* (1982) ou le film de *Golgo 13* (1983), Osamu Dezaki s'approprie chaque œuvre pour en tirer la quintessence de la dramaturgie, magnifiée par ses célèbres arrêts sur images façon crayonné.
Cette primauté de l'artiste sur l'œuvre va se poursuivre avec Yoshiyuki Tomino (1941), père de *Gundam*, ou la création du studio Madhouse avec d'autres monstres sacrés que sont Yoshiaki Kawajiri (1950), Rintaro (1940) et Masao Maruyama (1941). Si les deux premiers sont d'illustres animateurs ou réalisateurs, on mettra en avant le troisième. En tant que producteur, il a permis les collaborations les plus

Heidi

Cowboy Beebop

puissantes, donnant le champ libre – une tradition chez Madhouse – à des artistes comme Satoshi Kon (1963-2010). Le roi de la transition et de la psychanalyse a pu y livrer ses métrages et sa série *Paranoia Agent*, souvent bien aidé par de ronflants budgets, en toute quiétude. Le magicien derrière *Perfect Blue*, qui avait décelé le talent de Sayo Yamamoto, a évidemment contribué à gonfler la vision d'auteur des réalisateurs de la japanimation, faisant partie de la case restreinte des *mangaka*/réalisateurs, au côté de Katsuhiro Ôtomo (1954) par exemple.

Golden Age

On dit que le nectar de l'animation japonaise se trouve dans les années 1990. Si le débat reste ouvert, on peut difficilement minimiser l'impact des visionnaires que sont Mamoru Oshii (1951) ou Hideaki Anno (1960). Le premier fut souvent rattaché à Production I.G pour livrer – avec son élève Hiroyuki Okiura (1967) – des productions ultra-noires, pessimistes et avant-gardistes tout en étant critique de la société et riche sur le plan de la réalisation. Une plastique qui assure une réputation internationale au studio, puisque Quentin Tarantino fera appel à lui en pour fabriquer une séquence mémorable de *Kill Bill* (en compagnie des surdoués Mitsuo Iso, Takeshi Koike, Shinya Ohira et Kazuto Nakazawa). H. Anno, lui, est un génie qui a reformaté les habitudes du spectateur. Sorti de la machine à idées Gainax de l'émérite fondateur Hiroyuki Yamaga (1962) en compagnie du virtuose Takeshi Honda (1968), ce spécialiste des effets spéciaux a chamboulé le milieu par ses directions opaques, à la fois spectaculaires et intimes comme le furent le diamant *Gunbuster* (1988) et le foudroyant *Evangelion* (1995). Une réussite qui marque un tournant, celui propulsant les fans de la deuxième génération à la production. L'artiste n'est plus qu'un orfèvre, il devient la caisse de résonance de sa propre productivité, le témoin du relais que pérennisera Hiroyuki Imaishi (1971) avec son studio Trigger.
Peu après *Evangelion*, c'est *Cowboy Bebop* (1998) et un certain Shinichiro Watanabe (1965) qui deviendront un brillant passeport de la japanimation. Homme de goût, le réalisateur est l'un des rares à devenir plus célèbre que ses créations. La faute à des recettes audacieuses, anachroniques et novatrices dans lesquelles il intègre des influences mondiales avec un degré d'exigence technique immortel. Ses productions révéleront au grand public Yôko Kanno (1964), une des étoiles des compositions musicales, et pléthore de magiciens, comme Yutaka Nakamura (1967), le maître du mouvement, ou la *seiyû* Megumi Hayashibara (1967) et sa voix suave. Terminer sur une note de séduction, voilà un bel hommage pour l'animation. •

1. Se reporter au mook *Ghibli – Les Artisans du Rêve*

Les grandes scènes qui ont fait l'animation

Quand l'animation devient émotion

SPOILER

[par Bertrand Campeis]

À quoi reconnaît-on une grande scène ? À sa capacité à trouver le ton juste, à transposer une émotion. À notre envie de la raconter encore et encore, afin de la rendre plus réelle, plus vivante. Voici un tour de piste des scènes marquantes de l'animation japonaise, celles qui posent un personnage, une atmosphère et vous transcendent littéralement.

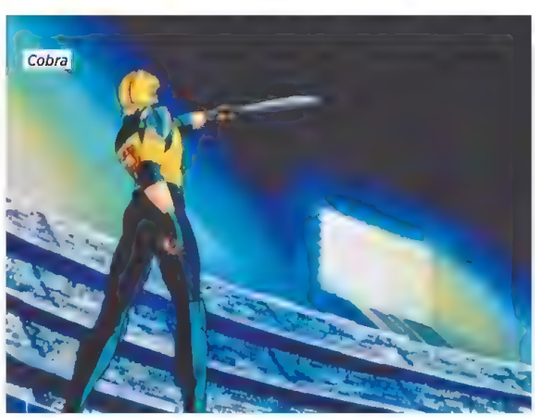
Toute histoire a ses événements marquants, qui vous laissent pantois. Voici une sélection de ceux qui ont marqué des générations.

And death rides with him

Quel meilleur moment marquant que la mort d'un personnage majeur ? L'une d'entre elles marqua profondément des générations de Japonais, il s'agit de celle du personnage principal d'*Ashita no Joe*. Lors d'un ultime match pour le titre de champion du monde, au bout de 15 rounds, le héros se pose avec difficulté dans son coin. Il ne se relèvera jamais de son tabouret. Fauché en pleine gloire, le sale gosse issu des quartiers pauvres vient de finir son chemin de croix. La scène laisse pantois. Point de victoire, mais peut-on parler de défaite ? Joe est allé au bout de ses idéaux, de son combat. Le sourire illuminant son visage en fait une des scènes les plus marquantes, de celles dont on se souvient longtemps.

Comment ne pas être ému aux larmes devant la mort des protagonistes du *Tombeau des lucioles* ? Dépeignant une réalité largement occultée des pays en guerre, ce film nous montre la fin de l'innocence en exposant sans fard le quotidien d'enfants. Voir Seito tenir dans ses bras sa petite sœur qui ne souffre plus alors que la tempête fait rage vous marquera profondément. Le début du film nous raconte sa propre fin et forme une boucle de tristesse infinie.

Si *Le Tombeau des lucioles* traite de la guerre en nous confrontant à celle-ci vécue par des civils, *Jin-Roh* nous la narre du point de vue des militaires. Les deux scènes les plus impressionnantes restent les affrontements du début et de la fin, montrant de manière réaliste et crue la réalité d'un combat moderne. Corps déchiquetés, pantelants, éclaboussures de sang, explosions, rien ne vous sera épargné. Avec de surcroît l'interrogation que l'on se pose toujours dans ces moments-là : « pourquoi ? »



Jin-Roh © 1999 Mamoru Oshii / BANDAI VISUAL • Production I.G
Paprika ©2006 Madhouse, Inc. and Sony Pictures Entertainment (Japan) Inc.
Ghost in the Shell ©1995 Kodansha/Shirow Masamune/Bandai Visual/Manga Entertainment
Cobra © BUICHI TERASAWA/A-GIRL RIGHTS • TMS

« FACE À CES MOMENTS TROUBLANTS, BON NOMBRE DE SCÈNES NOUS RAPPELLENT LA BEAUTÉ DE LA VIE »

La mort reste l'un des moments les plus horribles dans la création d'un personnage. Guts de *Berserk* n'est-il pas né une deuxième fois en plongeant en enfer alors qu'il tentait de sauver son meilleur ami ? Digne des peintures impressionnistes de Bosch et des descriptions de Dante, cet enfer, où nous assistons à la mise à mort de personnages que nous avons appris à aimer, marque au fer rouge. Là-bas, Guts perdra un œil, un bras, son âme... mais deviendra à son tour l'un des héros les plus puissants qui soient, inspirant la crainte et la peur chez les pires démons, car comment combattre celui qui ne craint pas la mort ? Bouleversante et horrifiante, l'ultime scène du troisième film *Berserk* vous hantera.

Mais celle qui est l'un des événements les plus parfaits reste la fin de *Cowboy Bebop*. Après avoir suivi les différentes péripéties de personnages à qui vous vous êtes attachés, vous comprenez que le poids de leur passé les empêche d'avancer : sa vie de flic pour Jet Black, l'ignorance de sa vie pour Faye Valentine, son ancienne vie de criminel pour Spike Spiegel. Et Julia. La fin de *Cowboy Bebop* transcende la série en montrant la seule voie que pouvait prendre le héros. Et c'est cela que vous devrez porter avec vous.

Paprika

Enter the hero

Face à ces moments morbides, troublants, bon nombre de scènes nous rappellent néanmoins la beauté de la vie, que ce soit le côté onirique, déjanté et comique des apparitions de Totoro qui, même dans les moments les plus graves, réussit à apporter joie et bonne humeur, ou l'exubérant défilé de *Paprika* qui reste également l'un des moments les plus étonnants et marquants des diverses réalisations de Satoshi Kon. S'amusant systématiquement à mélanger rêves et réalité, ce passage résume à merveille la folie douce et l'exubérance que l'on croise souvent dans ces œuvres.

Mais l'émotion peut-être plus intime : le début du film *Ghost in the Shell* ainsi que la scène de la plongée nous permettent de découvrir la psyché du personnage principal. Entre sa naissance et le moment où le personnage flotte entre deux eaux, nous découvrons véritablement le personnage dans une débauche de couleurs, d'interrogation, le tout porté par une musique magnifique.

Jin-Roh

Et avant cela ? Bon nombre de personnages ont littéralement crevé l'écran lorsque les séries et les films d'animation japonais arrivèrent en France. Comment ne pas se souvenir de la première transformation de *Goldorak* ? De l'apparition de Son Goku et de sa première transformation en super guerrier ? Sans oublier sa première mort. Comment ne pas vibrer devant Cobra défiant l'univers lors du tournoi de Rugball ? Voir l'incarnation de Jean-Paul Belmondo défier l'équipe adverse avec son perpétuel air goguenard ne peut que vous faire sourire. Découvrir l'Atlantis pour la première fois ? Rester ébahi devant l'arrivée du Galaxy Express 999 dans le film qui lui est dédié. Toutes ces scènes, ces moments, font partie d'un imaginaire collectif que l'on s'approprie petit à petit. La dernière séquence risque de vous surprendre, tirée d'un film sorti il y a peu ; je la trouve magnifique, il s'agit de la scène du crépuscule dans *your name*. Subtilement amenée par divers indices tout au long du film, elle réussit à transposer à l'écran ce moment fugitif et ô combien émotionnellement intense où nos deux personnages se croisent et se livrent l'un à l'autre. Car quoi de plus beau, de plus porteur que le moment où un *anime* réussit à vous transmettre une émotion aussi palpable et vous faire rire ou pleurer trois secondes après ? •

LES OVNIS DE LA JAPANIMATION
ŒUVRES VISUELLEMENT NON IDENTIFIÉES

100 ans d'animation

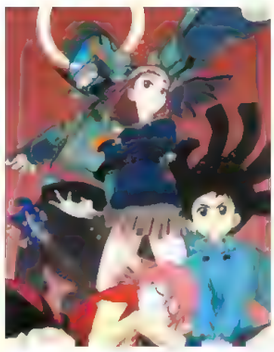
[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

La créativité n'a certainement ni couleur, ni contour, ni nationalité. Pour autant, les 100 ans de la japanimation ont enfanté des productions particulièrement expérimentales ou transcendantales. Voici quelques candidatures à retenir pour booker des rencontres du troisième type, les neurones en ébullition et les yeux grands ouverts.

1

DEAD LEAVES (PRODUCTION I.G – 2004)

Plus qu'un simple exutoire un peu épileptique, *Dead Leaves* est un véritable exercice de style comme l'était l'adaptation du manga *Ping Pong*. L'espace de 50 minutes, Takeshi Koike va y réciter un défouloir complètement dingue dans lequel un homme-télé et une rebelle se la jouent Bonnie and Clyde. Bien avant son impressionnant *Redline*, l'artiste réunit l'équipe ayant travaillé sur l'OAV *Trava* (Hiroyuki Imaishi, Yoh Yoshinari, Hiroyuki Kitakubo et Sayo Yamamoto) pour livrer un *anime* sous ecstasy. Outre la folie de ses *gunfights* et un humour un peu limite, la maîtrise technique est remarquable pour cette production moqueuse au design pop et délicieusement outrancière.



2

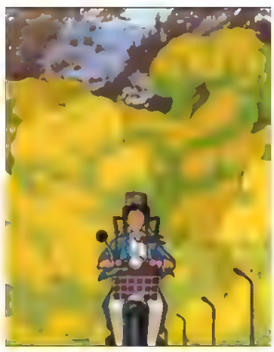
FLCL (GAINAX / PRODUCTION I.G – 2000)

Le bug de l'an 2000 existe, et il s'est matérialisé dans le cerveau des *otaku* durant le visionnage de *Fuli Culi* (ou *FLCL*). Matez le point d'entrée : le jeune Naota, après un accident, voit un *mecha* lui sortir du front ! Regroupant la crème des animateurs (Hideaki Anno, Mitsuo Iso, Imaishi, Sushio, Ohira...), cette série de six épisodes collectionne les scènes d'anthologie, ravissant les fans de *sakuga* léchés, de plans-séquences, de WTF et d'audace, avec une scène entièrement animée façon planche de mangas. Tout simplement culte, jouissif et indémodable.

3

MIND GAME (2004 – 4°C)

« *Quand je travaille dans un projet au style graphique "commun", je m'ennuie.* » Masaaki Yuasa, plus que personne, joint la parole aux actes avec *Mind Game*. Cette adaptation ampoulée du manga autobiographique de R. Nishi s'habille de l'exubérance la plus totale en proposant un voyage expérimental dans lequel le *mangaka* meurt et rencontre un Dieu peu charitable. Ce premier long métrage de Yuasa épouse trois piliers majeurs de son identité : la modification d'un plan selon l'émotion, l'incohérence et la distorsion. Un travail profondément marquant et qui dépasse très aisément le cadre de l'animation japonaise.



4

STINK BOMB (1995 – MADHOUSE)

Tiré du magnifique omnibus *Memories* en compagnie de *Magnetic Rose* et *Cannon Fodder* (Koji Morimoto), le court métrage *Stink Bomb* n'offre pas le même dépaysement esthétique que les trois titres précités ou ceux issus de *Manie Manie* (voir *Animeland* n° 209). En revanche, le script chapeauté par Katsuhiro Ôtomo a de quoi rendre curieux : après un accident chimique, un *salaryman* devient tellement puant qu'il annihile toute forme de vie sur Terre ! S'ensuit une chasse à l'homme inédite dans laquelle toute l'armée voudra abattre ce bonhomme un peu simplet. Une belle métaphore humoristique dirigée avec talent par un Tensai Okamura (*Darker than Black*, *Wolf's Rain*) prenant son envol.

Dead Leaves © 2004 Production I.G
FLCL © 2003 Production I.G
Mind Game © 2004 MING GAME Project
Stink Bomb © 1995 Mash Room/Memories Project.
Space Dandy © 2014 BONES/Project SPACE DANDY Licensed from BANDAI VISUAL
Cannon Fodder © 1995 Mash Room/Memories Project.
Blood The Last Vampire ©2000 Production I.G / ANX • SCEI • IPA

5

SPACE DANDY (2014 – BONES)

Sous la direction de Shin'ichiro Watanabe et Shingo Natsume, *Space Dandy* est une immense cour de récréation pour des animateurs et storyboardeurs débordant d'imagination. La ligne directrice est simple : chaque épisode, ou presque, bénéficie d'une identité graphique unique, donnant lieu à plusieurs ovnis ! Adieu logique et cohérence (tout le monde meurt dès le premier épisode), et dites bonjour à un vent de fraîcheur qu'aucune règle ne peut calmer. On peut regretter que cet audacieux pari du producteur Masahiko Minami, magnifiquement enrobé par Yôko Kanno, n'ait rencontré qu'un succès d'estime.

6

CANNON FODDER (1995 – STUDIO 4°C)

Dans sa grande tradition des omnibus comme *Animatrix* (2003) ou *Robot Carnival* (1987), l'animation japonaise voit en *Cannon Fodder* une énième merveille à découvrir d'urgence. La maestria de cette métaphore de la société du travail se trouve dans sa réalisation puisque l'œuvre de 21 minutes se déroule sur un seul plan-séquence (aucune coupure) ! Pour y arriver, Katsuhiro Ôtomo et son équipe ont réalisé un travail monumental sur les décors (on dénote six directeurs artistiques !), s'aidant notamment du numérique. On sait aussi que c'est pendant la création de ce court qu'a germé l'idée du projet *Steamboy*, avec une hétérogénéité affirmée.

7

BLOOD THE LAST VAMPIRE (2000 – PRODUCTION I.G)

En décidant de confier le chara-design au célèbre Katsuya Terada, Hiroyuki Kitakubo donne d'emblée au métrage *Blood The Last Vampire* une certaine hauteur. Si elle demeure encore inégalée à ce jour, c'est en partie grâce à son graphisme bâtard voulu par Mamoru Oshii, réaliste, viscéral, gras, et glissant malignement ses éléments 3D (une première pour le studio). Violent et même très gore, le film *Blood* détonne par sa noirceur et la maturité de sa direction cinématographique hyper immersive. Le jeu de lumière – mis au point par Hisashi Ezura et baptisé Blood Standard – s'est d'ailleurs imposé comme une référence dans le milieu. Une œuvre qui mérite une réédition Blu-ray.

8

AMER BÉTON (2006 - STUDIO 4°C)

Dans un style un peu moins ambitieux, on aurait pu citer la sympathique adaptation de *Tonkatsu Dj* (voir *AnimeLand* n° 212) ou la courte série *Windy Tales* avec au chara design Masatsugu Arakawa (*Shin Chan Crayon*), mais le portage d'*Amer Béton* est trop réussi pour l'oublier. Respectant l'aspect débridé, irrégulier, de Taiyô Matsumoto et sa tentaculaire cité urbaine (une sacrée performance qu'on doit à Shinji Kimura), le film conjugue la liberté artistique de son auteur avec une réalisation décomplexée dopée aux *fish eyes*. Contrairement à l'essentiel des exemples cités dans cette liste, *Amer Béton* est un tour de force de 110 minutes. Transformer l'essai d'un manga d'auteur avec cette puissance au cinéma, c'est exceptionnel.

Blood The Last Vampire ©2000 Production I.G / ANA • ЭЧЕТ • IPA

TOP DES ANIME

100 ans d'animation

[PAR BERTRAND CAMPEIS]

Faire un top est toujours un exercice compliqué en soi : comment déterminer ce qui fait l'excellence d'un *anime* aux dépens d'autres ? Pourtant, au sein d'une production toujours exponentielle d'*anime*, certains tirent leur épingle du jeu, et méritent le titre d'œuvre d'art. Retour sur ces petits bijoux qui ont marqué l'histoire de l'animation japonaise.

MOMOTARO, LE DIVIN SOLDAT DE LA MER

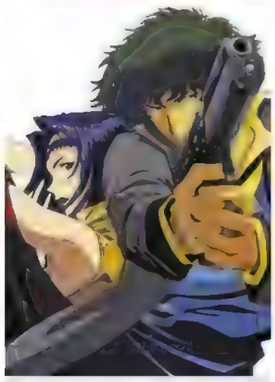
Tout commence avec ce film de propagande, reprenant un personnage de conte très connu au Japon. Créé pendant la guerre, il fut montré à des écoliers en 1944-1945, avant la défaite du pays. Il reflète la mentalité de l'époque en exaltant les valeurs guerrières et la propagande japonaise. Ce dessin animé marqua pourtant bon nombre d'enfants pour d'autres raisons : l'entraide, la camaraderie, l'aventure, mais surtout la capacité à raconter une histoire à travers ce média balbutiant à l'époque

NEON GENESIS EVANGELION

La Terre a eu à affronter un deuxième impact de météorite, entraînant la disparition d'une partie de l'humanité dans le cataclysme. Survinrent alors des créatures, baptisées Anges. Afin de les combattre, les survivants créèrent une compagnie, la Nerv, qui développa des robots de combat géants pilotés par des adolescents. *Anime* phare des années 1990, il bénéficie de son propre univers, d'une intrigue à multiples tiroirs, et d'une capacité à surprendre encore et toujours.

FULLMETAL ALCHEMIST : BROTHERHOOD

Adaptation fidèle du manga originel, cet *anime* nous permet de réfléchir à diverses notions : le sacrifice, la peur, le pouvoir, la force. La série révèle une galerie de personnages hauts en couleur, un univers riche et varié, ainsi qu'un scénario d'une remarquable profondeur. Vous n'êtes pas près d'oublier la quête des frères Elric et celle de la pierre philosophale, dans une ambiance steampunk.



COWBOY BEBOP

Certains *anime* réussissent le tour de force d'être uniques et originaux. C'est le cas de *Cowboy Bebop*. Brassant les genres et les thèmes, que ce soit les films d'action, les westerns, les films noirs... C'est pourtant la bande-son qui marque et transporte à chaque fois. Derrière une histoire belle et triste, des personnages cabossés par la vie avancent et se cherchent. Bénéficiant d'une fin parfaite, on se dit toujours que oui, il faudra bien vivre avec ce poids-là et continuer.

LA MÉLANCOLIE DE HARUHI SUZUMIYA

Personnage fantasque et déroutant, Haruhi Suzumiya cherche à réenchanter le monde. Embarquant dans sa folle quête un lycéen normal (ou prétendûment tel), elle fonde une brigade dont le but est d'étudier les phénomènes paranormaux. Phénomènes qui ont tendance à se matérialiser inexplicablement, comme si Haruhi leur donnait vie. Voici une série drôle, enthousiaste et déroutante, à mettre entre toutes les mains.

SERIAL EXPERIMENTS LAIN

Nous suivons les aventures sombres et déroutantes d'une jeune fille confrontée à un monde virtuel, le Wired. Cette série joue passablement avec les nerfs du téléspectateur, et développe son histoire comme une gigantesque toile d'araignée. Son univers est glauque, sujet à interprétations, et nous renvoie perpétuellement au nôtre. Que ce soit par son ambiance ou la multiplicité des thèmes abordés, voici un *anime* choc à (re)découvrir.

©Shochiku Co.,Ltd.
©©©

AME & YUKI LES ENFANTS-LOUPS

Si *Summer Wars* est le film parfait pour s'initier au travail de Mamoru Hosoda, *Ame & Yuki* est son œuvre maîtresse. Celle-ci est entrée sur un personnage féminin fort, obligée de s'occuper d'enfants qu'elle a eus avec un loup-garou tragiquement disparu. C'est une ode à la différence, à la quête de soi. Drôle, touchant, ancré dans le réel et réussissant à le dépasser, on sort de l'*anime* profondément ému par ce magnifique portrait de femme.

GHOST IN THE SHELL

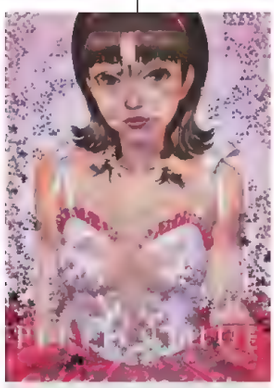
Major Motoko Kusanagi. Ces simples mots sont à l'origine d'un des personnages les plus fascinants qui soient. Qu'il s'agisse du film de Mamoru Oshii, la série *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* et son film de conclusion, *Solid State Society*, toutes ses œuvres créent un univers cyberpunk fascinant où l'humain se cherche et s'interroge sur son existence et son âme. Bénéficiant d'une bande-son remarquable, de scénarios intelligents et de personnages secondaires hauts en couleur, voici une œuvre maîtresse à plus d'un titre.

MON VOISIN TOTORO

Long-métrage marquant les débuts du studio Ghibli et lui ayant assuré sa bonne fortune, voici un film initiatique magnifique Une œuvre à faire découvrir à n'importe quel public, tellement celle-ci déborde de bonne humeur. Elle traite de la vie de tous les jours, mais également de thèmes graves comme l'absence, la maladie, la mort. Pourtant, c'est avec bonhomie et le sourire aux lèvres que vous affronterez tout cela. Et vous transmettrez à votre tour cette histoire.

LE VOYAGE DE CHIHIRO

Conte initiatique se situant dans un lieu enchanteur, *Le Voyage de Chihiro* est une quête, celle d'une petite fille qui va devoir apprendre à grandir vite. Devant travailler dans un lieu étrange et magique afin de sauver ses parents transformés en cochons, Chihiro se bat pour retrouver son nom, pris par la maîtresse des lieux, et pouvoir retourner dans son monde. Elle fera des rencontres qui changeront son destin. Une œuvre intemporelle et magnifique



PERFECT BLUE

Premier des films de Satoshi Kon, celui-ci présente d'ores et déjà toute la riche palette de l'univers déjanté de ce réalisateur talentueux trop tôt disparu S'interrogeant sur l'image, la société, la folie, les envies, les émotions, Satoshi Kon joue de manière virtuose en mélangeant rêves, démence et réalité. Repoussant sans cesse les frontières de la folie, voici un film parfaitement maîtrisé sur l'histoire d'une jeune femme qui se cherche et tente d'exister.

AKIRA

Œuvre phare et dantesque de Katsuhiro Otomo, son adaptation cinématographique fit grand bruit à l'époque. Force est de constater que le film n'a rien perdu de sa force aujourd'hui. Il met en scène des personnages vivant à la frange de la société, qui vont avoir maille à partir avec l'armée et l'un de ses programmes secrets. C'est un compte à rebours vers l'apocalypse qui s'enclenche alors. Akira, c'est l'histoire d'une arme, d'une amitié détruite, de drogues, de guerre, d'une civilisation qui s'effondre Et d'un renouveau

YOUR NAME.

Peu de films peuvent se targuer d'être devenus mythiques aussi rapidement que *your name.*, le quatrième film de Makoto Shinkai, et le plus abouti à ce jour. C'est l'histoire d'une rencontre et d'un amour fou dépassant les frontières géographiques et temporelles. C'est l'histoire d'une fille de la campagne qui se réveille dans le corps d'un garçon de Tokyo, et inversement. Un récit drôle, touchant, émouvant, le genre de film que vous regarderez toujours avec le sourire, et celui-ci sera toujours embué à la fin.

©2006 Nagaru Tanigawa / Noizi Ito / member of SOS
©1995 Kodansha/Shirow Masamune/Bandai Visual/Manga Entertainment

POPCORN

BLADE OF THE IMMORTAL
L'HABITANT DE L'INFINI

[PAR VICTOR LOPEZ]

Présenté en Sélection officielle du 70e Festival de Cannes (Hors Compétition), *Blade of the Immortal*, d'après Hiroaki Samura, tranche radicalement avec l'effusion actuelle d'adaptations insipides de mangas. Takashi Miike propose un chambara (film de sabre) convaincant et sanglant, renouant, dans son hommage au genre, avec le meilleur de sa filmographie (*13 Assassins*).

EN BREF

Un chambara violent et amoral, qui comblera, malgré ses défauts, les amateurs du manga et de Takashi Miike.

★★★

Titre original : *Mugen no Jūnin*
Durée : 140 min
Date de sortie : 29 avril 2017 (Japon)
Auteur original : Hiroaki Samura
Réalisation : Takashi Miike
Musique : Kôji Endô, Miyavi (générique de fin)
Distributeur/diffuseur : Warner Bros. Pictures

S'il s'est spécialisé depuis *Crows Zero* (2006) dans les adaptations de mangas, c'est moins l'opportunité de transposer sur grand écran l'œuvre culte de Hiroaki Samura que celle de faire revivre un genre aujourd'hui tombé en désuétude, qui a poussé Takashi Miike, l'ancien enfant terrible du cinéma *gore* japonais (*Audition, Gozu, Dead or Alive*), vers *Blade of the Immortal*. Rencontré au Festival de Cannes, il explique ainsi son choix : « *Les jeunes ne cherchent plus à voir des films de samouraïs. C'est donc très compliqué d'en réaliser un. C'est pour moi une manière de résister. Je pense que si l'on arrête de faire des films de samouraïs, on va perdre ce savoir-faire. Je suis en cela fidèle à la tradition des films d'époque japonais.* »[1]. C'est la raison pour laquelle on sent enfin Miike impliqué dans un projet qui lui tient à cœur, et renouer avec ses hommages réussis au genre : *13 Assassins* (2011) *et Hara-kiri* (2013), tout en puisant dans le manga une nouveauté narrative.

EN-GORE !

Au scénario, Tetsuya Oishi, habitué à l'exercice (les *Death Note* de 2006, c'était déjà lui), condense la trame du manga en deux heures vingt. Il remet les éléments dans l'ordre et simplifie les personnages, mais l'essentiel de la quête de rédemption de Manji s'y trouve. Le film s'ouvre sur la mise à mort de sa sœur, dont il s'occupe depuis qu'elle a perdu la raison en le voyant assassiner son mari sur les ordres du

Shogun, et sa bataille épique contre l'armée en charge de le tuer. Dans un noir et blanc crépusculaire, le combat tragique a tout d'une séquence d'anthologie, de *chambara* classique à la violence graphique hypertrophiée. Quand la couleur arrive, le rouge sang envahit l'écran et le carnage prend des allures de vision horrifique. Manji est le seul survivant et se voit condamné à l'immortalité en raison de l'insertion dans son corps d'un ver lui permettant de se régénérer. Quelques années plus tard, sa route croise celle de la jeune Rin, qui l'engage comme garde du corps pour éliminer les membres d'une école de sabre, l'Ittô-ryû, menée par Anotsu, responsable du massacre de tous les membres du dojo de sa famille. Touché par le destin de cette jeune fille lui rappelant sa sœur, il accepte la mission d'exécuter un à un les membres du clan d'Anotsu.

La structure est simple (une rencontre ; une discussion présentant l'histoire de l'adversaire ; un combat) mais permet à Miike de livrer ses visions morbides et poétiques, dans la veine graphique du manga qu'il admire : « *Les dessins sont magnifiques. C'était un monde que je pensais presque impossible à retranscrire dans un film japonais. Je suis vraiment reconnaissant envers Samura-san, que je respecte énormément, de m'avoir permis d'adapter son histoire.* » Si le nombre exponentiel de protagonistes présentés ne permet pas vraiment un développement satisfaisant de chacun, on comprend la complexité des motivations des personnages et la vision du monde amorale de Samura. Chaque combat permet

© D. R.
© © Hanway Films

à Miike d'expérimenter de nouvelles techniques pour montrer l'action. La répétition *ad vitam* d'une narration cyclique fait écho à la lassitude du héros : Manji l'immortel ne souhaite que trouver le repos, mais est condamné à cette série de combats sans fin.

KA-MIIKE-KAZE

Entre la violence extrême du film, son faux rythme lancinant, son refus du manichéisme, on peut comprendre son relatif échec au box-office japonais (où il n'a récolté que 6,73 millions de dollars). Cela ne surprend pas son réalisateur : « *Dans le contexte du cinéma japonais d'aujourd'hui, les gens se demandent quand ils voient ce film :* "Mais qu'est-ce qui se passe ?" *Ils sont pétrifiés : ils ne savent pas comment réagir.* » L'autre élément qui singularise *Blade of the Immortal* est son respect des codes du cinéma classique. S'il emprunte au manga une iconisation des personnages, Miike respecte scrupuleusement dans ses choix de mise en scène les techniques de ses maîtres du *jidai-geki* (films historiques marqués par les œuvres de Kenji Mizoguchi, Akira Kurosawa ou Masaki Kobayashi). Le tournage a eu lieu en décor naturel à Kyoto, l'utilisation de la musique est parcimonieuse, le jeu des acteurs sobre et les intentions du cinéaste précises : « *J'ai pensé que pour un film d'époque, je devais tourner en 35 mm plutôt qu'en numérique et utiliser des techniques traditionnelles d'époque. C'est un voyage dans le temps en termes cinématographiques. C'était ce que je voulais faire, mais ça s'est avéré impossible. J'ai donc utilisé très peu de mouvements de grue, afin de respecter les codes des films en costumes classiques. Je ne trouvais pas pertinent d'utiliser de la technologie dernier cri pour ce film.* »

« C'est un voyage dans le temps en termes cinématographiques. » Takashi Miike

Même si le résultat n'est pas parfait (on regrette par exemple la faiblesse de l'écriture du personnage de Rin, qui aurait pu être transformée en héroïne forte comme le suggère son introduction avant le massacre de sa famille, mais qui n'apparaît que comme une faire-valoir pleurnicharde), le 100e film (!) de Takashi Miike redonne un peu foi en son cinéma en attendant son adaptation imminente de *Jojo's Bizarre Aventures*. Ce *Blade of the Immortal* a au moins le mérite de faire oublier l'adaptation animée ratée de 2008 et de donner envie de se replonger dans le chef-d'œuvre de Samura. •

1. Propos recueillis par Victor Lopez à Cannes le 20 mai 2017.

DEATH NOTE
LE PRESS TOUR

[PAR **PA MING CHIU**]

L'adaptation est toujours un exercice périlleux. D'autant plus lorsque l'œuvre originelle est populaire. Pourtant, de leurs propres aveux, le producteur et le réalisateur de la version occidentalisée de *Death Note* ont pris le parti de ne pas caresser les fans dans le sens du poil, mais plutôt de proposer une relecture complète de l'histoire.

EN BREF

Assister à un tournage rappelle toujours à quel point un film est une passionnante aventure artistique et humaine, quel que soit le résultat au final. En attendant de pouvoir en juger, on est en tout cas rassuré sur l'intention qui n'est pas de singer le manga mais bel et bien d'en offrir une vision inédite.

Durée : NR

Date de sortie : 25 août 2017

Auteurs originaux :
Takeshi Obata, Tsugumi Oha

Scénaristes :
Jeremy Slater, Anthony Bagarozzi, Vlas Parlapanides, Charley Parlapanides, Chuck Mondry, Kyle Killen. D'après Tsugumi Oba.

Réalisation : Adam Wingard

Studio : Lin Pictures

Distributeur/diffuseur : Netflix

Vancouver. Août 2016. Pendant le trajet qui nous mène vers le plateau de *Death Note*, on nous explique que de nombreuses séries américaines sont tournées ici. La proximité avec la mère patrie et le prix attractif des studios locaux constituent des arguments imparables. Certains plans de *Death Note*, notamment les extérieurs, sont toutefois tournés à Seattle, situé pas très loin de la frontière et à seulement trois heures de route. Pour notre part, il nous en faudra un peu moins d'une depuis notre hôtel pour arriver aux studios qui nous concernent, et nous sommes alors conduits dans des bureaux pour rencontrer le *production designer* Tom Hammock.

RÉVISIONNISME

À la vue des premiers *concept arts* qu'il nous montre, il est clair que ce *Death Note* s'éloigne du manga, surtout que le premier dessin dévoilé est celui d'un pistolet futuriste pour L qui semble tout droit sorti de *Blade Runner*.

« *L avec un pistolet.* » Telle une ligne de noms dans un Death Note, cette simple phrase a probablement déjà dû tuer quelques fans qui se sont étouffés de rage.

Pour enfoncer le clou, son port d'arme est justifié par le fait qu'il appartient à une société secrète de détectives et travaille incognito, dans l'ombre. On s'éloigne encore du personnage mais on se rapproche vaguement de l'idée de la Wammy's House.

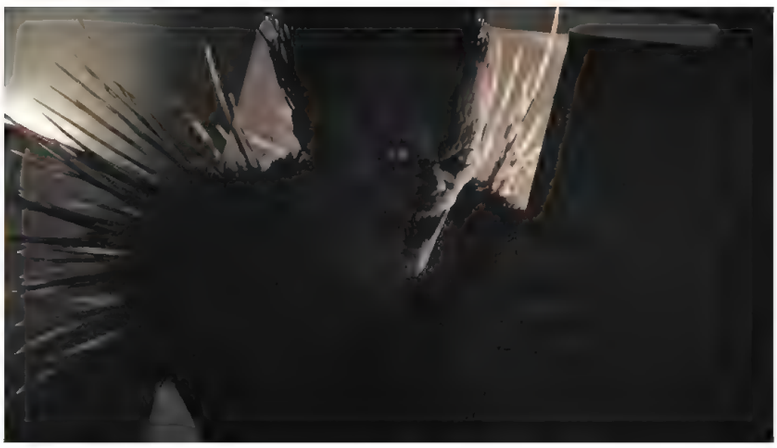
La tenue toute sombre et encapuchée de ce L n'a également rien à voir avec le combo jean-T-shirt blanc de l'original, et tient plus du *street wear* post-moderne. Pas besoin d'être détective pour deviner que le rôle ne sera probablement pas uniquement cérébral mais plus physique.

Pour dissiper nos craintes de nous être trompés de studio, Hammock nous explique alors que si la base de l'histoire reste inchangée, le fait même de prendre des distances avec l'œuvre d'origine fait partie du cahier des charges.

LES MOYENS...

Nous pouvons ensuite découvrir les concepts et les recherches de décors à travers des illustrations et photos. Nous identifions clairement Seattle mais l'ambiance est particulièrement sombre et désespérée. La colorimétrie et les jeux de lumières évoquent une inspiration de *Sev7n*, ce que nous confirmera Hammock.

© Netflix



La cerise sur le gâteau est la visite de la demeure de Light, entièrement reconstruite dans un studio fermé pour les plans intérieurs. Une fois passé le perron, on se croirait dans une maison tout ce qu'il y a de plus banale grâce au travail de fourmi accompli par les décorateurs, si ce n'est les fenêtres qui ne donnent sur rien (prévues pour être retouchées en post-production) et les pièces exagérément vastes. Une folie des grandeurs qui est en réalité une astuce technique pour placer les caméras et les éclairages tout en laissant aux acteurs l'espace nécessaire pour se mouvoir naturellement. La chambre de Light a par exemple un plafond particulièrement haut pour câbler les apparitions de Ryuk. Le jeu des perspectives et des caméras se charge ensuite de faire illusion et de tout ramener à une échelle normale.
Petite anecdote : nous pouvons remarquer dans la chambre de Light des mangas d'Obata. Un petit *easter egg* en hommage à l'un des auteurs de *Death Note* qu'il ne vous reste plus qu'à essayer de repérer à l'écran.

... ET LES INTENTIONS

Après déjeuner, nous assistons au tournage d'une scène avec Nat Wolff qui incarne Light Turner (Light Yagami) et Margaret Qualley (la danseuse folle de la nouvelle pub Kenzo) qui joue Mia Sutton (Misa Amane). Une simple scène de dialogue dans la cabine d'une fausse grande roue reconstituée en studio et filmée sur fond vert, mais rejouée un nombre incalculable de fois. Sur nos écrans de contrôle, nous ne voyons guère de différences entre les prises mais le réalisateur perfectionniste les repère, visiblement. Nous croisons au passage Jason Liles, le géant qui incarne physiquement Ryuk (la voix sera assurée par Willem Dafoe) et avons l'occasion de détailler son superbe costume. Seul son visage nous apparaît au naturel, si ce n'est quelques points de repère dessinés pour l'incrustation en CGI du visage du dieu de la mort.
Nous pouvons aussi toucher le Death Note et constater qu'on est loin des *goodies* trouvables en convention. Redesigné et richement façonné de cuir épais et de papiers vieillis, celui-ci est également plus chargé d'histoire que dans le manga. Recelant des écritures de diverses langues, dont des mortes, le livre a façonné l'histoire de l'humanité en se transmettant de civilisation en civilisation à travers les siècles.
Pour finir, nous sommes invités à discuter avec les acteurs et le producteur Roy Lee.
Wollf ne connaissait pas le manga mais ses potes sont devenus fous quand ils ont appris qu'il aurait le rôle. Margaret Qualley non plus, mais elle est heureuse de savoir que sa version de Misa, à défaut d'avoir un Shinigami, est plus active et *badass* que celle du manga.
Lee nous confirme quant à lui que l'idée n'est pas de « whitewasher » le manga mais juste de l'adapter à d'autres codes culturels pour l'interpréter différemment. Que l'idée n'est pas de défigurer le manga mais bien de s'en inspirer et de se l'approprier pour proposer quelque chose de nouveau et de différent sur le plan artistique. Honorable et finalement plus intéressant qu'une adaptation littérale sans prise de risques et sans âme. Et après avoir pu constater de nos yeux les intentions en question, on ne peut que croire en sa sincérité et celle du projet. •

« Le fait même de prendre des distances avec l'œuvre d'origine fait partie du cahier des charges »

1. Le tournage étant encore en cours lors de notre visite qui date de l'année dernière, certains détails de l'adaptation sont toutefois à prendre avec des pincettes en attendant le montage final

POPCORN

annecy

BLAME!
DYSTOPIE ARCHITECTURALE

[PAR PHILIPPE BUNEL]

Après quelques OAV anecdotiques, l'indispensable manga cyberpunk *Blame!* de Tsutomu Nihei est enfin adapté en *anime*. Exclusivité Netflix, le long métrage est produit par Polygon Pictures, un studio spécialisé dans la 3D CGI et déjà lié à la plate-forme vidéo grâce à *Ajin*, *Knights of Sidonia* et bientôt *Godzilla*, tous réalisés sous la houlette de Hiroyuki Seshita.

EN BREF

***Blame!* remplit honorablement son rôle de divertissement sans être infidèle au manga, mais sans l'incarner pour autant.**

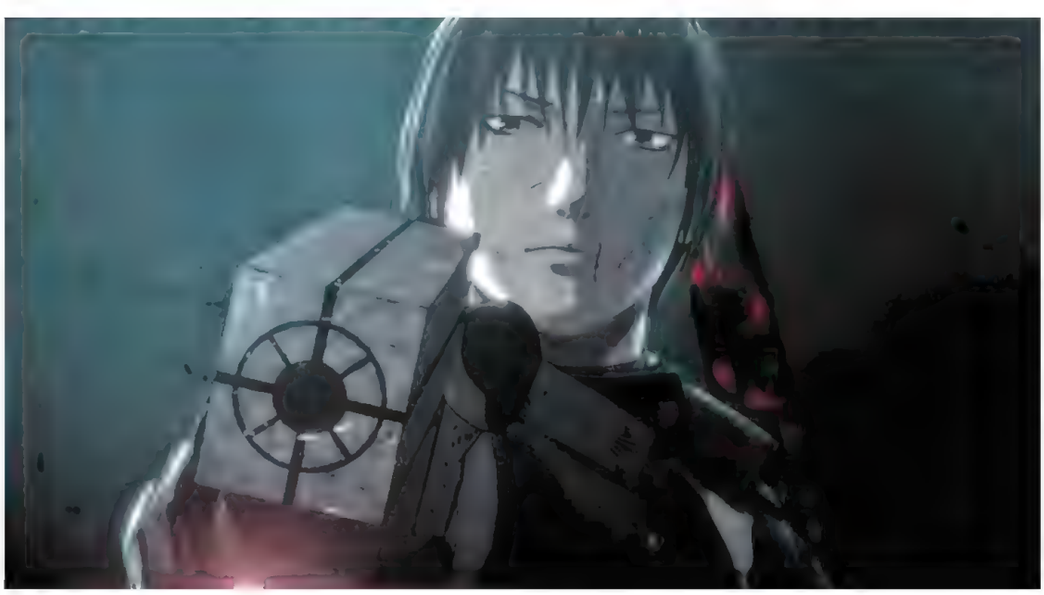
★★½

Titre original : *Blame!*
Durée : 106 min
Date de sortie : 19 mai 2017
Auteur original : Tsutomu Nihei
Réalisation : Hiroyuki Seshita
Chara design : Yuki Moriyama
Musique : Yuugo Kanno
Studio : Polygon Pictures Inc.
Distributeur/diffuseur : Netflix

Blame! dépeint une mégastructure, un interminable labyrinthe tentaculaire d'infrastructures, où les humains sont chassés par les machines depuis qu'une contamination a modifié leur code génétique. Killy est un cyborg solitaire qui gravit les innombrables niveaux de ce monde afin de trouver un humain doté d'un « terminal génétique », permettant ainsi d'intégrer la « Netsphère » et de reprendre le contrôle de la cité.

SIMPLE COMME DU CYBERPUNK TORTURÉ

Si une adaptation de *Blame!* a autant tardé pour montrer le bout de son circuit, c'est parce que le manga de Tsutomi Nihei brille par son récit opaque, qui malmène autant les protagonistes que les lecteurs, mais aussi par son style contemplatif, indispensable pour bien comprendre que les repères spatio-temporels ont été bouleversés à mesure que la cité s'est étendue et que ses habitants ont évolué.
Mais comment faire ressentir un tel concept au spectateur dans un seul film destiné à un plus grand public ? Impossible ! Et le long métrage *Blame!* ne s'y risque tout simplement pas. S'il prend avec parcimonie de nombreux éléments des premiers tomes du manga pour construire son récit, il joue surtout la carte de l'identification, en opposition au matériau original. Ainsi, nous ne suivons pas Killy dans sa quête solitaire, mais un peuple sédentaire en péril qui croise sa route. Le scénario se veut très convenu afin de ne pas perdre le spectateur (ici encore en opposition au manga), et la vulgarisation du contexte permet d'aller à l'essentiel assez rapidement, tout en découvrant des personnages importants tels que Cibo ou Sana-kan. Le méchant effet boomerang de cette précipitation empêche néanmoins toute attache, au risque de passer à côté de certains enjeux dramatiques.



©Tsutomu Nihei, KODANSHA/BLAME! Production Committee

Le monde de Tsutomu Nihei étant d'une complexité sans limite, le film conserve tout de même de nombreuses portes ouvertes qui dérangeront certainement quelques profanes, car finalement, il ne se contente de narrer qu'un court passage du parcours démentiel de Killy…

DU CRAYON AUX PIXELS

Un scénario simplifié implique forcément des personnages sacrifiés ! Au revoir donc les Silicates, ces êtres hybrides horrifiques rappelant les cénobites d'*Hellraiser*. Et si l'on espère les voir dans une éventuelle suite, leur présence manque cruellement tant elle aurait participé à instaurer une esthétique techno-organique. Mais l'ambiance craspec de ce monde où la mécanique suinte par les boulons est complètement occultée… Au revoir également les traits hargneux du *mangaka*, désormais lissés par une 3D *cel-shading* impersonnelle, bien qu'elle tente de se démarquer avec quelques jolies textures et autres traces d'usure. Le film arrive tout de même à se dédouaner d'un certain « effet de marionnette » pour l'animation de ses personnages humanoïdes, bien que ces derniers aient des designs peu originaux, souvent récupérés d'un individu à l'autre, tout comme les mouvements copiés-collés. Quant aux êtres mécaniques, notamment les Sauvegardes (« Safeguard »), ils sont somptueux et parfaitement exploités afin de charger en adrénaline les séquences d'action. Sur ce point, le réalisateur assure le spectacle. Pilier créatif du studio Polygon Pictures, Hiroyuki Seshita enchaîne des plans efficaces et lisibles, ponctués par un parti pris clair-obscur de l'ambitieuse photographie. Graphiquement, *Blame!* est la suite logique de *Knights of Sidonia*, une autre réalisation de Seshita inspirée d'une œuvre de Tsutomu Nihei.

HARDWARE CITY

S'il y a bien un personnage principal qu'il ne fallait surtout pas rater, c'était la mégastructure ! Que ce soit dans *Stalker* d'Andrei Tarkovski, *Cube* de Vincenzo Natali ou *Avalon* de Mamoru Oshii, la science-fiction a toujours misé sur la traversée d'une zone dangereuse afin de mettre en valeur cette dernière et d'éprouver les protagonistes. Malheureusement, le voyage de Killy, qui nous offrait de grands moments d'exploration dans l'accumulation de lieux gigantesques, se voit ici limité au village et à quelques brèves expéditions. Quant aux décors, bien qu'ils fourmillent de détails et que la mise en scène tente de les valoriser avec des plans larges, ils sont limités par le format 2:35 de l'image, alors qu'avec un format 1.85, le film aurait gagné en verticalité ! Ainsi, nous ne retrouvons pas l'atmosphère particulière qu'offrait Tsutomu Nihei (architecte de formation) en nous immergeant avec ses pages aussi fascinantes que vertigineuses. Dès lors, les conséquentes fondations présentes dans le film ne sont jamais impressionnantes et n'apportent qu'un léger effet de cloisonnement, à défaut d'une claustrophobie ambiante. Même le concept de réseau est tristement survolé…

« Blame! s'adoucit en jouant la carte du grand public, au grand dam des fans »

Blame! s'adoucit en jouant la carte du grand public, au grand dam des fans qui regretteront l'expérience du manga, et des profanes qui ne réussiront pas à pénétrer dans ce monde si énigmatique et torturé. Pourtant, le film reste un agréable divertissement qui pourrait constituer une bonne introduction à l'univers, si une suite éventuelle était envisagée. •

CYBER BOUCLE !

Avec son scénario de robots tueurs d'humains réfugiés dans une ville secrète, elle-même cachée dans une immensité, le film rappellera le diptyque *Matrix Reloaded* et *Matrix Revolution*, pour lesquels les Wachowski s'étaient fortement inspirés des œuvres cyberpunk japonaises (dont *Blame!*, assurément).

POPCORN

annecy

LOU ET L'ÎLE AUX SIRÈNES
SOUS L'OCÉAN

[PAR **PA MING CHIU**]

Présenté en avant-première au Festival international de l'animation d'Annecy, *Lou et l'île aux sirènes* a gagné le cœur des festivaliers et le cristal du meilleur long métrage. Un succès et une récompense on ne peut plus mérités pour un film qui parvient à allier propos émouvants, ambiance psychédélique rare et réalisation de haute volée.

EN BREF

Le réalisateur continue d'expérimenter avec la folie qui le caractérise et livre des moments d'animation jamais vus. Le fond n'est toutefois pas oublié pour autant et l'émotion bel et bien au rendez-vous.

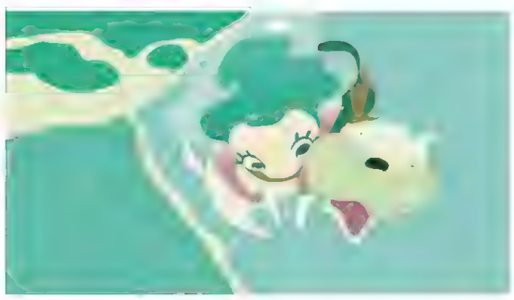
★★★★

Durée : 1 h 52
Année : 2017
Auteur original : Yoko Nemu
Scénariste : Yoko Nemu
Réalisation : Masaaki Yuasa
Character designer : Yoko Nemu
Studio : Science Saru
Distributeur/diffuseur : Eurozoom, @Anime

Kai est un jeune collégien d'humeur maussade. Suite au divorce de ses parents, il a dû quitter Tokyo et vit à présent avec son père et son grand-père à Hinashi, un petit village de pêcheurs où il ne se passe absolument rien. Pour tuer le temps, il compose de la musique sur son ordinateur et se fait alors repérer par ses camarades Yuho et Kunio qui essayent de monter un groupe. Il finit par les rejoindre à contrecœur et accepte de répéter avec eux sur une île mystérieuse. C'est ainsi que les adolescents vont faire la rencontre de Lou, une sirène qui adore la musique et la danse. Dotée de pouvoirs étranges, elle est entre autres capable de communiquer son envie de rythme et de faire danser tout un chacun avec elle !
Malheureusement, d'anciennes légendes contredisent le caractère inoffensif des sirènes et si le village apprend l'existence de Lou, celle-ci pourrait bien être en danger…

« QUAND LA SARDINE BIGUINE DES BIGUINES »

Après avoir participé à quelques séries pour enfants et des œuvres plus expérimentales, Masaaki Yuasa triomphe en 2004 avec son premier long métrage *Mind Game*. Le film est encore à ce jour l'un des plus riches qui soit sur le plan artistique. Yuasa est un punk qui ose tout, que ce soit d'un point de vue technique (et mélange de techniques) ou narratif.



Par la suite, il contribue encore à quelques séries, dont la singulière *The Tatami Galaxy*, avant de créer en 2013 son propre studio Science Saru.
Le premier fait d'armes notable du studio n'est rien de moins que l'excellente adaptation du manga *Ping Pong* de Taiyo Matsumoto et confirme le goût du réalisateur pour le décalé.
Après quelques commandes ponctuelles d'épisodes sur *Space Dandy* et *Adventure Time*, Science Saru s'attelle enfin à ce qu'on attendait le plus de Yuasa depuis *Mind Game* : un premier long métrage autoproduit.
Le résultat est à la hauteur des espoirs et *Lou et l'île aux sirènes* cristallise toutes les obsessions du réalisateur, semblant même être une synthèse méta de sa carrière. On retrouve le monde de l'enfance de ses premiers travaux, des scènes dansantes complètement démentes et un cadre marin évoquant la seconde partie de *Mind Game*, ou encore un ado un peu perdu et de la tranche de vie comme dans *Ping Pong*.
Concernant l'aspect technique de *Lou et l'île aux sirènes*, ne nous fions pas aux photos qui en sont tirées. Le dessin épuré qui privilégie les grands aplats de couleurs peut sembler sommaire ; en réalité il est très graphique grâce aux *character designs* tout en finesse de la *mangaka* Yoko Nemu (dont le style ainsi transposé rappelle celui de Yusuke Nakamura, un autre collaborateur habituel de Yuasa) et superbement animé. Sur ce point, Yuasa peut paraître plus sage

© 2017 Lu Film partners

qu'autrefois mais ce n'est qu'une première apparence. Si l'on ne trouve pas ici de crayonnés *rough* façon Bill Plympton ou de collages avec des photos d'acteurs, l'animateur fou se lâche quand même dès l'entrée en scène de la petite Lou, et verse rapidement à nouveau dans des déformations de personnages ou de perspectives que n'aurait pas reniées Tex Avery.
Dans cet univers burlesque et imprévisible tout peut arriver. Et tout arrive.

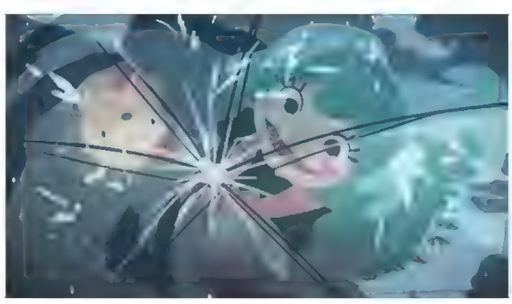
« ÇA BALANCE, ÇA SWINGUE. »

On retrouve notamment la discrète affection du réalisateur pour le *nekketsu* et les histoires de dépassement de soi. L'aventure de nos jeunes héros est avant tout une quête initiatique, mais de celles qui ont des conséquences bibliques. Cela représente au final une belle allégorie de l'adolescence, tant essayer de grandir dans cette période charnière entre l'enfance et l'âge adulte peut correspondre à un bouleversement de tout son univers. *Lou et l'île aux sirènes,* c'est la tempête dans un verre d'eau qui devient tempête réelle.
Plus étonnant en revanche chez Yuasa, le film délivre aussi un message écologique, humaniste et a des relents spielberguiens loin d'être désagréables, ce qui dénote une intention de le rendre plus grand public que son précédent long métrage. Enfin « grand public »… le terme reste peut-être encore un peu exagéré.
Un tel scénario entre les mains d'un Hayao Miyazaki ou d'un Mamoru Hosoda (*Le Garçon et la Bête*, *Les Enfants loups*, etc.) aurait sans nul doute donné un chef-d'œuvre d'onirisme doté d'un message de tolérance à l'universalité bouleversante, tout à fait respectable et digne d'être montré aux grands-parents réfractaires pour leur expliquer que « *les dessins animés japonais, c'est pas que de la violence et du sexe avec des poulpes et des robots géants* ».

Mais entre les mains de Masaaki Yuasa, ça donne un chef-d'œuvre d'onirisme doté d'un message de tolérance à l'universalité bouleversante mais totalement barré et qui ferait dire aux grands-parents réfractaires « *mais c'est n'importe quoi les dessins animés japonais !* ».
Reste à déterminer si ce « *n'importe quoi* » est péjoratif ou non, et là, cela relève de la sensibilité personnelle.

« Le film délivre un message écologique et humaniste »

Si l'on y est ouvert, les nombreux délires du réalisateur sont pourtant parfaitement intégrés dans le récit et jamais gratuits. Ils nourrissent le côté ouvertement *feel good movie* de *Lou et l'île aux sirènes*. Après tout, il est question de sauver le monde avec l'amitié, l'amour et la musique. Avec un tel postulat, c'est verser dans le premier degré qui aurait constitué une erreur. •



INTERVIEW

Masaaki Yuasa
un art du mouvement cristallisé !

[interview réalisée par **PHILIPPE BUNEL**]

Le réalisateur Masaaki Yuasa (*Mind Game*, *Kaiba*) vient de remporter le Cristal d'Annecy avec son long métrage *Lou et l'île aux sirènes*, qui sort cet été en salle. Le film est produit par son studio Science Saru (*Ping Pong*, *Tatami Galaxy*), spécialisé dans l'animation Flash et co-créé avec la productrice et réalisatrice Eunoung Choi (*Noximilien l'horloger*).

Masaaki Yuasa

Avec M^me^ Choi, vous travaillez ensemble depuis 2006 sur *Kemonozume*. Qu'est-ce qui vous a autant rapproché au point de créer le studio Science Saru ?
Au cours des différents projets pour lesquels on a collaboré, nous avons rencontré des difficultés qui nous limitaient. En voyant les possibilités artistiques qu'offrait le logiciel Flash, nous avons décidé de créer notre propre studio afin de gagner en autonomie.

Pouvez-vous nous décrire la genèse de *Lou et l'île aux sirènes* ?
C'est la chaîne Fuji TV qui m'a proposé de réaliser un projet avec mes propres idées. L'histoire initiale était celle d'une fille vampire et d'un garçon humain du même âge. La fille rêvait d'être humaine, et le garçon souhaitait devenir un vampire. Le projet a beaucoup évolué puisque nous avons transformé la fille en loup, en *yokai*, et enfin en sirène.

Pourquoi avoir choisi la musique pour rapprocher Lou et Kai ?
L'histoire se déroule dans une ville conservatrice assez refermée sur elle-même, et le perso de Kai reflète cette idée car il reçoit l'influence de cette ville étriquée. Dans cette morosité, Lou représente la joie et sa musique permet de libérer la ville.

Leur cœur bat au rythme de la musique, ce qui donne un air de comédie musicale qui est assez rare dans l'animation japonaise.
Dans le cinéma, j'adore le bouleversement que procurent des séquences où des personnages renfermés dansent soudainement. Par exemple, on retrouve cette impression dans *Les Chaussons rouges*, mais aussi dans le film *Le Tambour*, où les Allemands nazis se mettent à danser.

Le travail sur la synchronisation de l'image et du son est impressionnant.
J'adore travailler sur l'association des images et de la musique. Quelque chose que je ne peux pas faire pour la télévision malheureusement, car ça demande du temps. Mais au cinéma c'est possible, et comme le logiciel Flash accepte une piste audio, il permet plus facilement de travailler les mouvements en les synchronisant au rythme de la musique.

Avec l'irrégularité de ses tracés, *Ping Pong* avait cette impression d'animation traditionnelle. On sent que Flash a considérablement évolué et qu'il s'accorde bien avec votre obsession du mouvement.
Oui il y a des progrès constants avec ce logiciel, et effectivement, dans *Ping Pong* c'était intéressant de retrouver ce style traditionnel avec le numérique. Hormis la fluidité du mouvement, ce qui m'intéressait était le rendu des lignes, car on peut créer des tracés nets et souples. Le logiciel Flash est parfait pour moi, et je souhaite travailler avec à long terme. Surtout, il offre une grande productivité, ce qui est très utile quand on a un petit studio.

© 2017 Lu Film partners
Photo : Philippe Bunel

Quel a été le plus grand défi du film ?
C'était de faire un film destiné au grand public ! Je n'avais réalisé que des œuvres destinées à un public plus pointu, comme des séries TV qui étaient diffusées tard en soirée. Cette fois-ci, je voulais montrer que j'étais capable de réaliser un film pour tous, et prouver qu'il était possible de réaliser un long métrage dans un style japonais avec le logiciel Flash, même avec une petite structure.

Vous avez un style graphique et scénaristique hors du commun : quelles ont été vos inspirations ?
Très souvent, les gens me disent que j'ai un style personnel, différent des autres. Pour ma part, j'essaye de faire les choses de la manière la plus classique possible *(rires)*. Mon ressenti est très différent
Tout ce que j'aime m'inspire énormément, par exemple les premiers films de Toei Animation, ainsi que ceux produits par A Pro, par Disney, ou même MGM, comme *Tex Avery* ou *Tom et Jerry*. La musique m'inspire beaucoup aussi, tout comme la poésie traditionnelle japonaise.

« EN ANIMATION, TOUT CE QU'ONT FAIT NOS AÎNÉS NOUS AIDE ENCORE »

La représentation de l'eau est très étonnante, notamment sa forme géométrique.
Sa forme rectangulaire est plus facile à dessiner, et tout comme sa couleur verte, elle apporte une touche fantastique supplémentaire.

En revenant sur les films Toei Doga, dans Les Joyeux pirates de l'île au trésor, le travail de Yoichi Kotabe sur les mouvements de l'eau a influencé des générations d'animateurs. Et l'eau était également verte !
Quand on parle de ce film, on dit souvent que c'est le premier où l'on voit l'eau verte, mais si on utilise souvent cette couleur, c'est surtout pour différencier l'eau du ciel bleu.
J'ai essayé de mélanger plusieurs méthodes. *Pinocchio* m'a beaucoup inspiré dans sa manière de concevoir les détails. Mais c'est vrai que tout ce qu'ont fait nos aînés nous aide encore, et beaucoup d'animateurs ont été formés dans des studios créés par des anciens de Toei Doga.

Après l'eau, parlez-nous d'un autre personnage important : la ville fictive Hinashi
J'ai fait beaucoup de repérages, ce qui m'a permis de mélanger plusieurs villes existantes. Bien entendu, cette ville n'existe pas et sa forme très particulière est géographiquement impossible. Mais afin de contraster avec le côté fantastique, il fallait que le cadre paraisse réaliste. Je me suis donc attardé sur les détails, comme la fête du village où des lanternes sont lancées, qui est une tradition taïwanaise. Quant à la course sur des chaises à roulettes, c'est une coutume assez fréquente dans les rues commerçantes.

Quels sont vos projets pour la suite ?
À long terme, je voudrais faire des films destinés aux enfants. On aimerait monter nos propres projets et que nous occuper nous-mêmes du merchandising. •

Remerciements à M. Yuasa, Aurélie Lebrun (Game of Com) et All the Anime

036_37_IW_Yuasa-v2.vpSammdd 37 12/07/2017 15:42

A SILENT VOICE
MY GENERATION

[PAR **VICTOR LOPEZ**]

Présenté en compétition au Festival international du film d'animation d'Annecy, *A Silent Voice* adapte avec finesse et retenue le beau manga de Yoshitoki Oima, mettant en scène les répercussions du harcèlement d'une jeune fille sourde sur la vie de son ancien agresseur. Un beau portrait générationnel prochainement visible en France grâce à Viz Media.

EN BREF

Une adaptation mature tout en sensibilité qui dépasse le simple constat sur le handicap pour se faire un portrait de la jeunesse d'aujourd'hui.

★★★★

Titre original : *Koe no katachi*
Durée : 119 min
Date de sortie : 17 septembre 2016 (Japon), prochainement en France
Auteur original : Yoshitoki Oima
Réalisation : Naoko Yamada
Character designer : Futoshi Nishiya
Musique : Kensuke Ushio
Studio : Kyoto Animation
Distributeur/diffuseur : Viz Media, Kazé

La petite merveille qu'est *A Silent Voice* a connu une genèse aussi rapide que miraculeuse. Tout commence en 2008 dans la tête de la très jeune *mangaka* Yoshitoki Oima, qui signe à 18 ans seulement une histoire courte sur le thème de la surdité et du *hijime* (harcèlement) dans le milieu scolaire. Elle illustre l'année suivante la version manga de *Mardock Scramble* de Tow Ubukata. Forte de cette première expérience professionnelle, elle se lance dans l'aventure *A Silent Voice*, en développant son récit sur 7 tomes publiés entre 2013 et 2014. L'impact est immédiat et dépasse les frontières (il est plébiscité en France au point de devenir culte avant même sa publication chez Ki-oon). L'annonce d'une adaptation cinématographique ne se fait pas attendre et la production d'un long métrage d'animation est prévue par Kyoto Animation (*La Mélancolie de Haruhi Suzumiya*) dès le dernier chapitre du manga publié. Acclamé par la critique, le film remporte près de 20 millions de dollars au Japon à sa sortie en salle en septembre 2016 et se place juste derrière *your name.* de Makoto Shinkai au box-office. Le réalisateur a d'ailleurs lui-même salué le film comme une « *œuvre incroyable* » et « *une grande production soignée* ». Alors qu'il poursuit une belle carrière internationale, avec notamment sa sélection en juin à Annecy, on ne peut que se joindre aux louanges provoquées par cette adaptation belle et sensible.

I HOPE I DIE BEFORE I GET OLD

La scénariste Reiko Yoshida et la réalisatrice Naoko Yamada suivent assez fidèlement l'intrigue du manga, mais en bouleversent certains éléments développés sur sept tomes afin de leur donner plus de force dans un film de deux heures. Le long métrage prend tout son temps pour poser son histoire, et plutôt que de condenser les événements, il se fait plus épuré et plus direct que l'œuvre originale. Il s'ouvre sur la tentative de suicide de Shoya, avant qu'un flashback ne plonge le spectateur dans sa jeunesse. À la mélancolie des premières images succède un montage dynamique rythmé par *My Generation* des Who. En primaire, Shoya est un gamin turbulent et casse-cou, le genre de cancre prêt à tout pour se faire remarquer, en se jetant d'un pont ou... en se moquant de sa nouvelle camarade, Shoko, parce qu'elle est malentendante. Sans s'en rendre compte, il fait de sa vie un enfer sous l'œil amusé de ses camarades de classe et celui plutôt conciliant de son professeur, dont l'attitude est un symptôme du manque de préparation du système éducatif face au handicap. Mais quand l'*hijime* va trop loin et que la jeune fille est obligée de changer d'école, l'attitude de Shoya se retourne contre lui : tenu comme seul responsable des souffrances de Shoko, il est rejeté par ses amis qui s'en prennent à lui. Cinq ans plus tard, on retrouve le lycéen solitaire incapable de faire face au regard des autres et décidé à mettre fin à ses jours. Mais avant de mourir, il veut présenter ses excuses à Shoko, sans savoir que ces

©Yoshitoki Oima, KODANSHA/A SILENT VOICE The Movie Production Committee. All Rights Reserved.
Based on the manga "A SILENT VOICE» by Yoshitoki Oima originally serialized in the weekly SHONEN MAGAZINE published by KODANSHA Ltd.

retrouvailles vont changer sa vie.
Avec ce résumé et les thématiques qu'il entraîne, de la surdité au suicide en passant par l'*hijime*, on pourrait s'attendre à ce que *A Silent Voice* porte un certain désespoir. Et pourtant, sans rien atténuer de la difficulté des sujets traités, le film n'est ni pesant ni déprimant, il porte à l'inverse un message d'espoir, de réconciliation et des valeurs positives de tolérance et d'ouverture au monde, qui se traduisent esthétiquement par un trait chaleureux et des couleurs chaudes. La vision de la société du film est dans cette tonalité-là, à la fois réaliste et optimiste : résolument moderne, elle ne cache rien des drames qui la traversent (seules les figures maternelles sont présentes, les pères sont presque complètement absents), mais aussi de la richesse qu'elle peut apporter à travers son ouverture multiculturelle (à travers le personnage discret du beau-frère brésilien ou de la nièce métis). Mais au-delà de ses enjeux sociétaux, *A Silent Voice* est un récit générationnel sur l'adolescence et arrive à décrire cet âge où le moindre événement semble prendre des proportions inimaginables, mais où tout peut basculer aussi rapidement.

WHY DON'T YOU ALL FADE AWAY ?

La force du film est d'arriver à traduire cela par une mise en scène subtile tout en échos visuels et trouvailles de montage, dont le dynamisme participe à cette impression générale d'optimisme que dégage le film. Inhérent au projet de la *mangaka* Yoshitoki Oima, l'originalité du choix de tout narrer du point de vue de l'agresseur afin de comprendre son cheminement et son rachat, plutôt que de la victime dont les pensées nous sont constamment inaccessibles, trouve par exemple une traduction dans le cadrage du film. On ne compte pas les plans se focalisant sur les pieds des personnages, montrant les pas en avant (et ceux en arrière), vers les autres, les rapprochements et les éloignements. Mais ils traduisent aussi l'incapacité de Shoya, adolescent ostracisé depuis qu'il est enfant, à regarder les gens dans les yeux. Comme dans le manga, les visages qu'il ne distingue pas sont marqués d'une croix, et ce décadrage vers les pieds des personnages participe à la cohérence de ce point de vue.

L'autre très belle idée du film est de revenir sur l'image d'une surface d'eau troublée par vibrations. C'est une façon de montrer que toutes les actions ont des répercussions sur la vie d'autrui. Mais le *leitmotiv* prend tout son sens quand on comprend que Shoko perçoit ces vibrations lors d'une belle scène où le bruit d'un feu d'artifice provoque cette figure dans le verre d'eau qu'elle tient. On se souvient alors qu'au début du film, ce sont des explosions de pétards qui ont empêché Shoya de sauter d'un pont. Et ces feux d'artifice vont encore ici annoncer un drame similaire. Ces résonances stylistiques et thématiques, alliées à une écriture qui crédibilise certaines situations ou gomme des arcs un peu convenus du manga (notamment les quiproquos amoureux), enrichissent le travail d'adaptation qui apparaît comme un véritable aboutissement de l'œuvre de Yoshitoki Oima. *A Silent Voice* place déjà, grâce à la maturité et l'inventivité de sa mise en scène, Naoko Yamada proche des grands de l'animation d'aujourd'hui, et l'on comprend sans peine l'admiration que lui porte Makoto Shinkai. •

« Ces résonances stylistiques et thématiques enrichissent le travail d'adaptation »

INTERVIEW

Sunao Katabuchi

Réalisateur de Dans un recoin de ce monde

[Interview réalisée par **Philippe Bunel**, **Pa Ming Chiu** et **Victor Lopez**]

C'est lors du Festival d'Annecy 2017 que nous avons eu la chance de rencontrer Sunao Katabuchi, le réalisateur du magnifique *Dans un recoin de ce monde*. Une chance, parce que l'homme est particulièrement passionné et bavard. Bien qu'étant une adaptation de manga, son film n'en reste pas moins une œuvre très personnelle à ses yeux.

Sunao Katabuchi

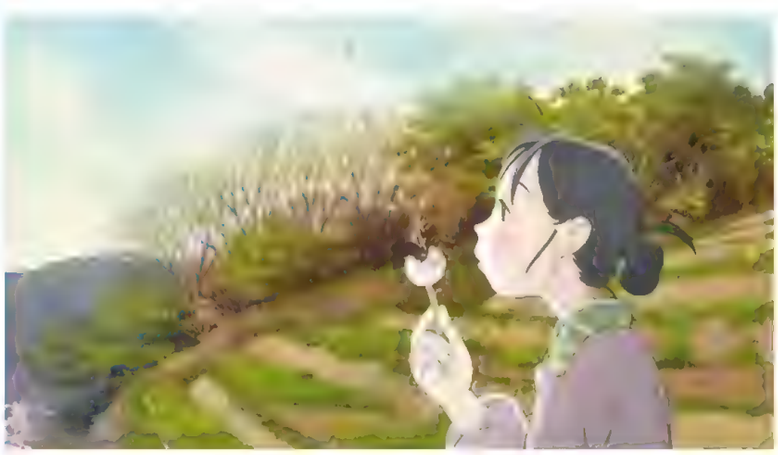
Pourquoi avez-vous décidé d'adapter le manga de Fumiyo Kono ?

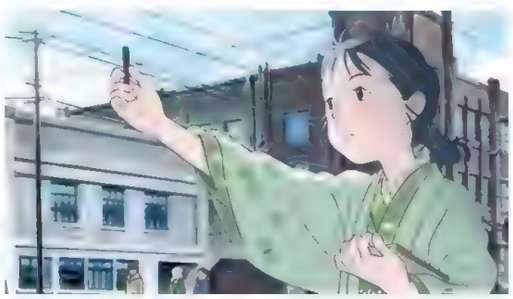
Après avoir fini *Mai Mai Miracle*, j'ai eu l'occasion de rencontrer des fans et ce qui m'a étonné, c'est que beaucoup étaient également fans de Kono Fumiyo.

Par ailleurs, pour réaliser *Mai Mai Miracle* qui se déroule en 1955, j'ai fait beaucoup de recherches sur cette époque, et j'ai pu remarquer que Kono Fumiyo avait effectué les mêmes pour son manga *Dans un recoin de ce monde*. Des recherches poussées sur la vie au quotidien et une démarche que je n'avais jamais retrouvée dans d'autres œuvres, et qui m'a fait songer à ce qu'on aurait pu accomplir ensemble. Je ne sais pas si cette expérience vous est déjà arrivée, mais j'ai eu la sensation alors de rencontrer quelqu'un que j'avais toujours connu, comme une sorte de parent éloigné mais avec qui j'avais une vraie affinité.

Là-dessus, je lui ai écrit une lettre pour lui demander si je pouvais adapter son manga. Et là, j'ai appris qu'elle avait eu la même expérience vis-à-vis de moi ! Elle m'a confié qu'en regardant *Lassie, chien fidèle*, elle avait l'impression d'avoir vu une œuvre faite par quelqu'un qui lui ressemblait et qui avançait avec le même moteur qu'elle. En conséquence, elle avait déjà pensé à me contacter un jour pour me demander d'adapter *Dans un recoin de ce monde* !

Donc, on peut dire que dans un sens, par le biais de nos œuvres respectives, nous nous étions déjà rencontrés !





Comment s'est déroulée la production au sein du studio Mappa, dont c'est le premier film cinéma ?

C'était un peu l'ambiance que vous voyez dans le film ! Le problème principal a été de trouver le financement. On a dû occuper environ six tatamis[1] dans la maison de monsieur Maruyama, le producteur, pour travailler et ma première assistante n'était autre que ma femme ! J'ai même dû mettre des fonds personnels dans le film et il était cocasse de se dire que mon salaire venait de mes propres économies. C'était une période assez difficile, j'avais moins de 400 euros sur mon compte et on avait un budget repas d'un euro par tête. Sachant que j'ai des enfants. Ma femme était comme le personnage de Suzu, elle faisait en sorte qu'on s'habitue à ne rien jeter. Heureusement qu'avec beaucoup de riz et de bonne humeur, nous nous en sommes sortis. Et surtout on avait vraiment foi dans le film. Cela nous a donné des forces.

Le manga dépeint la vie quotidienne des personnages grâce à des scénettes : une structure très différente de celle d'un film cinéma qui nécessite généralement un fil conducteur. Comment avez-vous trouvé un équilibre narratif ?

Les scénettes ont toujours une petite chute comique, sans que ce soit vraiment une chute fermée et ouvre des portes vers la suivante. En fait, chaque scénette correspond à une journée de Suzu mais tout se lit d'une traite comme si c'était son journal intime. Je pense qu'il était important de garder cette construction et je trouve qu'il aurait été dommage d'enlever l'humour qui contrebalance bien la gravité. La narration d'origine ne manque pas de fluidité et mon film n'est pas si différent au final.

Les personnages ont des mouvements très lents, très décomposés, très réalistes et on sent une véritable recherche dans les petits détails d'animation ou dans la photo (par ailleurs cohérente avec celle de *Mai Mai Miracle*). Quelles étaient vos directives à ce sujet ?

Je suis content que vous ayez remarqué cela. Je voulais que tout paraisse « vrai ». Je réfléchissais

© Disney

en permanence à la façon dont se comporterait, d'un point de vue visuel, telle ou telle chose dans la réalité. Par exemple, vous pouvez voir que les personnages sont parfois plus bronzés et parfois moins. L'environnement doit avoir une incidence sur les personnages pour plus de réalisme. C'est de l'animation, pas un support « réel » et il faut donc recréer cette réalité.

Quant à la gestion de la lumière, j'étais en section cinéma à l'université et c'est là que j'ai appris qu'un éclairage simple et frontal ne suffisait pas pour un film. Si vous changez d'angle, que vous créez par exemple un contre-jour, cela raconte quelque chose de différent. À vrai dire, je réfléchis plus en termes de cinéma *live* !

« L'ANIMATION A LE POUVOIR DE FAIRE EXISTER DES CHOSES QUI N'EXISTENT PAS OU QUI N'EXISTENT PLUS »

On sent que l'authenticité concernant l'époque est fondamental pour vous. En quoi est-ce important de faire un film sur la Seconde Guerre mondiale de nos jours ? En quoi cela résonne-t-il avec l'actualité ? Au cours de vos recherches, avez-vous pu rencontrer des personnes ayant vécu cette période ?

L'animation a le pouvoir de faire exister des choses qui n'existent pas ou qui n'existent plus. La Seconde Guerre mondiale n'est pourtant pas si éloignée de nous mais les gens oublient déjà. Pour certains, ce n'est qu'un « truc de vieux », à ranger à côté des films de samouraïs. Alors qu'il y a encore des personnes en vie qui ont connu cette guerre.

Il est important de faire ressentir à nouveau cette proximité, de rendre à nouveau perceptible son danger. Par devoir de mémoire, et parce qu'il y a des leçons à tirer pour ne pas retomber dans cette folie.

Concernant les témoignages, il n'y a plus beaucoup d'adultes pendant la Seconde Guerre à être encore en vie. En revanche, j'ai pu rencontrer des personnes qui étaient enfants à cette période et j'ai surtout lu de nombreux agendas et journaux intimes d'étudiantes. Cela m'a donné une bonne idée du quotidien des familles et certains récits étaient touchants dans leurs plus petits détails. Par exemple, ça semble anodin mais je me souviens du sac en toile avec des broderies de chats d'une jeune fille. En temps de guerre et de privations, une telle coquetterie peut étonner. Mais cela rappelle que c'était surtout des gens comme vous et moi, qui essayaient de vivre le plus naturellement possible. •

1. Au Japon, on ne mesure pas la taille d'une pièce en mètres carrés mais en tatamis Un tatami mesurant 90 × 182 cm, cela donne environ 1,65 m². Pour six tatamis, cela correspond donc à une pièce de 10 m² environ.

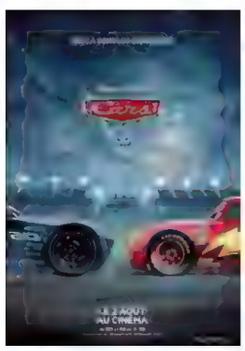
Remerciements à Sunao Katabuchi, Games of Com

040-41_IW_Katabuchi_V2_vuScript 41 12/07/2017 15:53

CARS 3
ÇA NOUS FAIT UNE BELLE JANTE

[PAR **GERSENDE BOLLUT**]

Cette fois, c'est parti. À l'exception de *Coco* en fin d'année, toutes les productions du studio récentes ou à venir sont des suites de succès maison : *Le Monde de Dory* à l'été dernier, *Les Indestructibles 2* en 2018, *Toy Story 4* en 2019. Cette année, Flash McQueen est de retour.



EN BREF

Pour nous aider à patienter jusqu'à la sortie de *Coco*, Pixar nous offre avec *Cars 3* bien davantage qu'une mise en bouche : un solide plat de résistance.

★★★★

Origine : États-Unis

Durée : 103 min

Date de sortie : 2 août 2017

Réalisation : Brian Fee

Musique : Randy Newman

Studios : Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures

Distributeur/diffuseur : The Walt Disney Company France

Dire qu'on n'attendait pas grand-chose du troisième volet de la franchise *Cars* relève du doux euphémisme. Refroidis à l'été 2011 par le calamiteux *Cars 2*, premier vrai faux pas du studio Pixar dans une filmographie jusque-là exemplaire, l'annonce de la mise en chantier d'un troisième épisode n'avait suscité qu'un intérêt poli. Au sortir de la projection presse organisée en juin, la surprise est donc d'autant plus grande de constater combien *Cars 3*, loin de n'être qu'une suite opportuniste destinée à réactiver les ventes stratosphériques des produits dérivés de Flash McQueen, se révèle avant tout un film à la réalisation haut de gamme, rythmé en diable et même poignant dans la dernière ligne droite, parvenant à se hisser sans peine à la hauteur du récent *Monde de Dory*. Dans cette nouvelle aventure, Flash McQueen se voit dépassé par une nouvelle génération de bolides rutilants face auxquels notre héros ne fait plus le poids. Son étoile a pâli et la retraite semble l'attendre à plus ou moins brève échéance. Suite à un accident qui le réduit en miettes, Flash est même contraint de prendre du recul : doit-il se résoudre à renoncer aux tournois, ou à l'inverse tenter de créer la surprise en repartant pour un nouveau tour de piste ? Compétiteur dans l'âme, l'intéressé choisit la seconde option mais doit reprendre le chemin de l'entraînement et s'entourer de professionnels aguerris, dont une coach dynamique nommée Cruz Ramirez. C'est une thématique saillante des films Pixar : confrontés à un bouleversement, les personnages mûrissent en dévoilant une facette insoupçonnée de leur personnalité. Dans *Vice-Versa*, l'adolescente apprend à gérer ses émotions suite à un déménagement ; dans *Le Monde de Dory*, l'héroïne affronte ses troubles de la mémoire immédiate afin de retrouver ses parents. Ici, Flash doit ranger son arrogance au placard s'il veut avoir une chance de revenir par la petite porte. Les obstacles qui se dressent sur sa route lui vaudront de cruelles désillusions, notamment lors d'une course déjantée de voitures dans la boue qui constitue le sommet de drôlerie d'un film qui, dans l'esprit du vibrant *Toy Story 3*, se conclut par une réflexion poignante sur la transmission, questionnant l'intérêt de passer le flambeau sans faire la saison de trop. Ce troisième opus représente donc une excellente surprise qui excuserait presque la sortie de route de *Cars 2*. •

© 2017 Disney/Pixar

DÉCOUVERTES PIXAR
COCO ET LOU

[par **Marichka Besse** et **Pa Ming Chiu**]

S'il y a un événement qu'on attendait avec impatience pendant le festival d'Annecy, c'était la présentation Pixar et son lot de surprises ! Nous avons eu la chance de découvrir *Lou*, le court métrage en prélude de *Cars 3*, et surtout d'assister en avant-première à la projection sur grand écran des premières images et extraits de *Coco*, le long métrage Pixar de fin d'année !

FICHE TECHNIQUE LOU
Titre original : *Lou*
Durée : 6 min
Date de sortie : 2 août 2017
Réalisation : Dave Mullins
Studios : Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures
Distributeur/diffuseur : The Walt Disney Company France

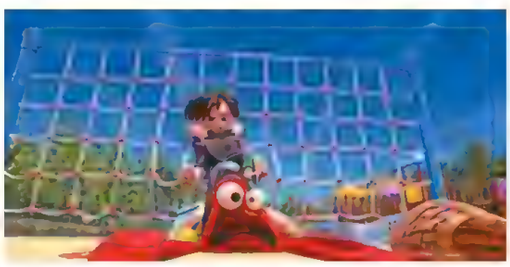
FICHE TECHNIQUE COCO
Titre original : *Coco*
Durée : NC
Date de sortie : 29 novembre 2017
Réalisation : Lee Unkrich, Adrian Molina
Studios : Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures
Distributeur/diffuseur : The Walt Disney Company France

© 2017 Disney/Pixar

LOU, LOST & FOUND

C'est une tradition de voir les longs métrages de Pixar accompagnés d'un petit court métrage en préambule, et c'est donc le sympathique *Lou* qui sera projeté en préambule de *Cars 3*. On retrouve là encore un thème cher au studio, à savoir le chemin initiatique. Bien entendu, en quelques minutes, on n'ira pas jusqu'à parler de « quête », mais on sait aussi que Pixar sait y faire pour raconter une histoire émouvante en très peu de temps. On se souvient encore avec une boule dans la gorge des ravages de l'introduction de *Là-Haut* par exemple. Et sans aller aussi loin dans le lacrymal, *Lou, Lost & Found* parvient aussi à être touchant dans un petit format, avec son histoire de petit garçon méchant qui va apprendre à redevenir gentil. Et ce grâce à un autre personnage fantastique composé… d'objets perdus ! Une approche qui n'est pas sans rappeler celle de *Toy Story*.

Outre la projection du court métrage, le réalisateur et la productrice étaient aussi au rendez-vous pour nous présenter son *making-of* en direct. Voir les différents angles envisagés au début, la variété des *concept arts* du personnage de Lou et tout simplement l'ampleur du travail réalisé est toujours passionnant et rappelle, s'il le fallait encore, le côté méticuleux et perfectionniste de Pixar.



COCO

Ce n'est pas le film qui nous a été diffusé à Annecy bien entendu, mais une présentation de *Coco* riche en détails et en anecdotes à travers des dessins préliminaires, des *chara designs*, des séquences de *layout*, animation et *compositing*. De quoi nous en mettre plein les yeux après avoir été séduits par le scénario qui nous avait été pitché ! Migel, le personnage principal, est un jeune garçon qui désire plus que tout devenir musicien pour suivre les traces de son ancêtre, mais la musique est un sujet tabou dans sa famille, et sa pratique interdite. Pour réaliser son souhait, il se retrouvera dans le pays des morts et devra briser une malédiction… La future création des studios Pixar s'annonce dans la digne lignée de ses prédécesseurs grâce à son histoire pas avare en émotion, en aventure, et qui véhicule de belles valeurs telles que l'importance de la famille ou la volonté de suivre sa passion et accomplir ses rêves. Avec pour toile de fond Día de los Muertos (le jour des morts, fête des morts mexicaine), le film s'annonce aussi sublime que captivant ! Techniquement, la qualité du savoir-faire Pixar est toujours au rendez-vous et frappe fort avec *Coco*, entre l'animation des squelettes et leur façon de se mouvoir, la construction des décors, et surtout en termes de *lighting* avec des milliers de points d'éclairage. Du jamais-vu ! •

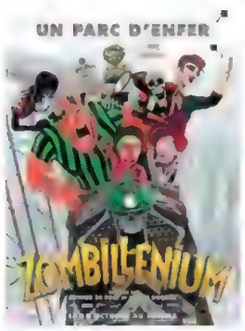
POPCORN

annecy

ZOMBILLÉNIUM
LA GUERRE DES MONSTRES

[PAR **M. CG**]

Seul film français en compétition, *Zombillénium* était très attendu du public. L'adaptation de la bande dessinée met au premier plan Hector, un personnage obnubilé par son travail qui se retrouve embauché contre son gré. Accompagné de ses nouveaux collègues, il devra contrecarrer le plan des vampires et empêcher la faillite du parc.



EN BREF

***Zombillénium* est un film divertissant et drôle qui aurait mérité d'être plus long afin de mieux développer ses intrigues.**

★★★½

Titre original : *Zombillénium*
Origine : France, Belgique
Durée : 76 min
Date de sortie : 18 octobre 2017
Auteur original : Arthur de Pins
Réalisation : Arthur de Pins, Alexis Ducord
Musique : Eric Neveux, Mat Bastard
Studio : Pipangaï
Distributeur/diffuseur : Gebeka Films

Francis von Bloodt est gérant d'un parc d'attractions situé dans le nord de la France, Zombillénium. Il n'a qu'un mot d'ordre : permettre aux morts de continuer à vivre, c'est-à-dire embaucher des êtres surnaturels, des monstres. Ici, les clients rencontrent donc des créatures de toutes origines et de toutes races (vampires, momies, loups garous, hommes invisibles, squelettes…) en étant persuadés qu'il s'agit d'humains déguisés ou d'effets spéciaux. Débarque alors Hector de Saxe, un contrôleur des normes de sécurité qui a jeté son dévolu sur Zombillénium. Il le fera fermer, coûte que coûte ! Malheureusement, il poussera son exploration du parc trop loin, verra des choses qu'il n'était pas censé voir… et se retrouvera donc embauché par von Bloodt ! Le nouveau vendeur du stand de barbe à papa n'aura qu'un seul désir : revoir Lucie, sa fille devenue orpheline. Il sera surveillé par Gretchen, la sorcière stagiaire, qui n'a d'yeux que pour le vampire Steven.

FILM D'ANIMATION… FRANCO-BELGE

Comme souvent lorsqu'on parle de production française, le public peut se montrer frileux. Pourtant, la réalisation de *Zombillénium* n'a pas à pâlir avec ses 13,5 millions d'euros de budget. Le *chara design*, très sympathique, est proche de celui des bandes dessinées, le rendu général agréable et la réalisation correcte (mises à part quelques scènes où l'animation

fera tiquer plus d'un spectateur, comme la poursuite en voiture). Le groupe Skip The Use, dont Arthur de Pins avait réalisé un clip[1] (fin 2013), vient s'ajouter à une bande-son déjà très rythmée qui colle parfaitement au ton du film. Quoi de mieux que le métal pour voir s'affronter (au sens littéral comme figuré) les vampires et les zombies ?

HECTOR VS AURÉLIEN

Bien qu'adapté de la BD d'Arthur de Pins, le long métrage repose sur un scénario original… ou presque. S'il est normal et plaisant de retrouver cette même dynamique, ce même monde et de nombreux personnages secondaires, on regrettera que, par moments, le déroulement des événements soit un peu trop calqué sur celui de la BD. Dans celle-ci, le dernier à être recruté pour travailler au parc est Aurélien alors que dans le long métrage (dont l'action se déroule avant), on suit Hector. Heureusement, les personnages n'ont pas grand-chose à voir dans leur caractère : Hector est antipathique et intransigeant alors qu'Aurélien est dépressif. Au départ, Aurélien avait été modifié pour finalement devenir un personnage à part entière : Hector. C'est d'autant plus dommage que les gags semblent être directement repris de ce premier volume sorti en août 2010. Cela s'explique – en partie – car de Pins et Alexis Ducord[2]

© Maybe movies / Gebeka films

ont commencé à travailler tôt sur le film (environ cinq ans auront été nécessaires) et surtout parce que la trame du premier tome a servi de base pour le long métrage. Malgré ces aspects négatifs qui viennent un peu assombrir le tableau, l'essentiel est là et on ne s'ennuie pas. Et pour les spectateurs qui ne connaîtraient pas la bande dessinée, la découverte n'en devient que plus savoureuse ! Le film aurait d'ailleurs mérité d'être plus long, pour que l'ensemble apparaisse moins confus à l'écran (par exemple, la scène avec Gretchen et Lucie, assises à une table dans le parc, amène les sentiments de la petite de manière trop abrupte).

SECOND DEGRÉ ET COMÉDIE SOCIALE

Le film est largement pourvu côté humour mais évite le comique lourd, avec des touches sympathiques de cynisme et de sarcasme qui viennent parsemer le tout. Ça ne tombe que rarement à plat ! Mention spéciale à Steven, le vampire beau gosse qui veut débarrasser le parc d'attractions des « moches », des zombies et autres créatures au faciès déplaisant afin de le peupler uniquement de ses semblables. Clairement imaginé pour faire écho à Edward Cullen de *Twilight* (ou plutôt Robert Pattinson dans le film), Steven est un personnage dont le spectateur se lassera en même temps que Gretchen, dont on distingue réellement l'évolution. Cette caricature permet d'éviter au personnage d'être insipide. On adore également la référence à *Thriller* de Michael Jackson.
L'humour est donc l'un des points forts du film. Il n'en reste pas moins que le long métrage (comme la bande dessinée, d'ailleurs) expose en toile de fond les différentes réalités sociales liées à l'emploi dans un parc d'attractions… le tout magnifié par la présence du diable, bien entendu. Le surnaturel côtoie donc le contemporain et donne à l'histoire une certaine crédibilité, proche de ce que le spectateur pourrait vivre au quotidien. Conditions de travail, CDI/stage, horaires de folie, lieu de vie, relation de travail, licenciement (franchement définitif)… tout y passe ! On verra donc la problématique de l'argent (puisqu'elle est au centre de tout le film), les réunions organisées par le gérant von Bloodt avec les investisseurs, ou celle organisée par le syndicat (dont le squelette Sirius est l'un des fervents représentants). Le lieu où dorment et vivent les employés ressemble à une prison. Pourtant, il y a pire : le dernier sous-sol abrite le purgatoire !

« Le film est largement pourvu côté humour mais évite le comique lourd, avec des touches sympathiques de cynisme »

Finalement, ce qu'on pourrait reprocher le plus à *Zombillénium*, c'est d'être avant tout pensé comme un film non pas tout public mais plutôt pour enfants, tant il aurait mérité un traitement plus poussé. En soi, il reste un bon divertissement. •

1. Le clip *Nameless World* raconte l'arrivée au parc du personnage de Sirius, un squelette militant.
2. Alexis Ducord a, entre autres, travaillé sur le story-board d'*Avril et le monde truqué*.

MUTAFUKAZ

HIP-HOP, ALIENS ET SUPER-POUVOIRS

[PAR **PA MING CHIU**]

Prévue pour sortir au Japon cet été, l'adaptation cinéma de *Mutafukaz* ne trouve toujours pas de distributeur en France. Un comble, si l'on considère l'origine du film et sa haute qualité qui ne peut que faire rougir les autres productions animées locales. Pour se consoler de cette frilosité, il aura au moins été possible de le découvrir au Festival d'Annecy.

EN BREF

***Mutafukaz*, c'est un peu la rencontre improbable entre *Les Lascars*, Carpenter et Otomo. Un ovni aux multiples références culturelles mais qui a su en digérer les codes pour trouver sa propre personnalité. Pas toujours très subtil mais très souvent jouissif.**

★★★★

Origine : franco-japonaise
Durée : 1 h 30
Date de sortie : 2017
Auteur original : Run
Réalisation : Shojiro Nishimi, Run
Character designer : Shojiro Nishimi, Run
Studio : Ankama Animations, Studio 4°C
Distributeur/diffuseur : Ankama

Sous la chaleur écrasante de Dark Meat City, qui évoque une sorte de Los Angeles alternatif où le crime et la violence règneraient plus que jamais, Angelino et Vinz sont deux jeunes gens qui essayent de survivre tant bien que mal. Ils habitent dans un appartement insalubre en cohabitation avec une armée de cafards et partagent leur temps entre petits boulots sans avenir et procrastination intense. Ils traînent à l'occasion avec Willy, le prototype de l'ami un peu lourd dont il est impossible de se débarrasser.

Particularités intéressantes : Angelino a pour tête une grande boule noire, Vinz une tête de mort enflammée et Willy est une chauve-souris humanoïde. Ce qui ne choque toutefois personne. Dans cet univers, cela paraît tout à fait normal et n'appelle pas vraiment d'explications.

Si ce n'est peut-être pour Angelino, qui semble avoir eu une enfance aussi tragique que mystérieuse, et dont l'aspect particulier pourrait apparemment être une conséquence. Voire une cause. Et ce sombre passé ne demande qu'à ressurgir... Après un accident de scooter, Angelino se plaint de maux de tête et commence à avoir des hallucinations. Ou du moins croit-il que ce sont des hallucinations... Le morne quotidien de nos trois compères ne va pas tarder à voler en éclats.

KAMOULOX

Le moins qu'on puisse dire, c'est que l'univers de *Mutafukaz* ne s'embarrasse pas d'une quelconque cohérence. En tout cas, pas en apparence. Outre le look absurde des héros, et sans trop spoiler, il est rapidement question de super-pouvoirs, de complot à l'échelle mondiale, d'extraterrestre, d'un chef de gang passant son temps à citer Shakespeare et d'une société secrète de catcheurs. Avec en fond de la misère et de la rébellion sociale (illustrée à grand renfort de gangsta rap West Coast), de l'émancipation, de la quête initiatique, un propos écologique et une morale simple mais universelle sur l'importance de l'amitié. Oui, tout ça dans la même histoire.

Et si l'on précise « en apparence » en parlant de cohérence, c'est parce que tous ces éléments se tiennent finalement bien si l'on considère le ton dérangé et irrévérencieux de l'ensemble.

On sent que Guillaume Renard (Run de son nom

© Ankama Animations / Studio 4°C

d'artiste), l'auteur de la version papier originelle, voulait avant tout se faire plaisir et mettre toutes ses marottes sans son œuvre, qui, jusque dans la forme, tient autant de la BD d'auteur que du *comic book* indé et du manga *seinen*. À la question « *pourquoi ?* », il répondrait certainement « *pourquoi pas ?* », ce qui vaut aussi pour ses nombreuses références décomplexées à la pop culture, allant de *Bienvenue chez Joe* à *Invasion Los Angeles* en passant par *Akira*.

Mais là où la BD se permettait des divergences et des climax à chaque tome, l'histoire a été retravaillée et condensée ici pour se recentrer sur les personnages principaux et convenir au rythme et à la narration d'un film. Sur ce point, pas grand-chose à redire, si ce n'est peut-être quelques raccourcis ou détails expédiés un poil trop vite. Rien de gênant toutefois et qui ne soit de l'ordre du chipotage. Globalement, ça fonctionne. Le rêve fiévreux de Run est toujours aussi délirant, mais les enjeux sont suffisamment bien définis et orchestrés pour rendre le récit captivant. Ce qu'il faut d'ordre dans le chaos, en somme.

BEAU MAIS SALE. SALE MAIS BEAU

Le film repose aussi énormément sur une réalisation qui en met plein la vue. L'apport du Studio 4°C est visible et chaque plan transpire de sa patte et de son savoir-faire. Ce n'est pas la première fois d'ailleurs que le célèbre studio japonais collabore avec des Français. On se souvient encore de la très bonne adaptation d'*Amer Béton* par Michel Arias et Hiroaki Endo. Il faut croire que ce mélange de sensibilités culturelles est d'une redoutable efficacité.

Le dessin est plus détaillé dans ses environnements et plus coloré que celui de la BD, mais on retrouve la même recherche chromatique et photographique dans les ambiances. Loin d'être en reste, l'animation et la mise en scène sont tout aussi irréprochables et servent parfaitement les envolées de violence. Et dieu sait que celles-ci sont nombreuses. Une brutalité très graphique qui a quelque chose de réjouissant d'ailleurs, surtout dans le paysage un peu trop lisse de l'animation française, mais qui est probablement aussi à l'origine des difficultés du film à trouver un distributeur chez nous.

Il faut reconnaître qu'il n'est pas évident de catégoriser et positionner commercialement ce conte urbain, lorgnant tour à tour vers la satire sociale, la dystopie, le film de gangster ou le film fantastique, avec ses personnages enfantins nonsensiques et son mélange d'humour potache et d'ultra-violence. *Mutafukaz* ne rentre pas vraiment dans les cases. Surtout celles qu'on veut bien accoler à un dessin animé de chez nous. La nouveauté fait toujours peur.

Pourtant, c'est justement ce caractère inclassable, ce côté pot-pourri trash et biberonné au cinéma de genre qui fait tout le sel de l'œuvre. C'est pour ça que c'est un film rare qui vaut la peine d'être défendu. Pour cette raison, on espère qu'un distributeur français aura finalement le courage de se pencher sur ce long métrage pour lui donner la « *mutafuking* » visibilité qu'il mérite. •

« Une brutalité très graphique qui a quelque chose de réjouissant »

CHRONIQUES

WELCOME TO THE BALLROOM
TRANSMETTRE L'ENVIE DE DANSER

[PAR **Joan Lainé**]

Après le patinage avec le génial *Yuri!!! on ICE*, l'animation japonaise nous promet de nous présenter une nouvelle discipline artistique dans laquelle on lutte contre soi-même plutôt que face à des adversaires : la danse. En adaptant le manga de Tomo Takeuchi, le fameux studio Production I.G promet de nous faire groover tout l'été en nous en mettant plein les yeux.

EN BREF

Une entrée remarquée pour une série qui promet de s'imposer comme l'une des plus belles et passionnantes de l'été. Espérons que les promesses soient tenues !

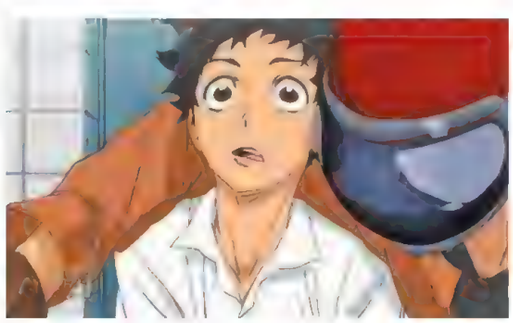
★★★★

Titre original : *Ballroom e yôkoso*
Durée : 24 x 24 min
Date de sortie : 7 juillet 2017
Auteur original : Tomo Takeuchi
Réalisation : Yoshimi Itazu
Chara design : Takahiro Kishida
Musique : Yûki Hayashi
Studio : Production I.G
Distributeur/diffuser : Amazon Prime

Alors qu'il ne sait pas quoi faire de son avenir, le jeune Fujita suit une camarade qu'il pense être dans la même situation que lui jusque devant une salle de danse. C'est alors qu'il se fait racketter avant d'être secouru par l'imposant Sengoku, danseur professionnel qui donne des cours dans cette salle. Il y retrouve Shizuku, la jeune fille qu'il suivait, et se rend compte qu'elle est en réalité son exact opposé. Si son parcours scolaire est similaire, elle a un hobby et sait quoi faire de sa vie : danser. Après avoir visionné une compétition remportée par Sengoku, puis s'être essayé à la discipline, la passion pour la danse parvient à enflammer Fujita, si bien qu'il s'entraîne sans relâche une nuit durant. C'est ainsi que débute *Welcome to the ballroom,* un des *anime* les plus attendus de l'été !

DANSE AVEC LES STARS

Si Yoshimi Itazu a travaillé sur de nombreuses séries d'animation de très grande qualité telles que *Paranoia Agent* et *Dennô Coil* ou des films reconnus comme *Paprika* et *Miss Hokusai*, il réalise ici son premier *anime*. Illustre inconnu donc, dont on peut toutefois retrouver son unique court-métrage dans le coffret *Pigtails et autres histoires extraordinaires* dans le catalogue de Kazé (qu'on vous recommande fortement, ne serait-ce que parce qu'il comporte *Kickheart* du génial Masaaki Yuasa). En bref, c'est un jeune réalisateur pas confirmé mais prometteur,



formidablement bien encadré par Production I.G. Car si *Welcome to the ballroom* donne envie, c'est que son casting regorge de talents.

C'est d'ailleurs un vétéran qui s'occupe du *chara design*, en la personne de Takahiro Kishida. Il est passé maître dans l'art de retranscrire un style de personnage afin de les faire passer à l'écran. On lui doit entre autres d'avoir adapté le trait de Yoshitoshi Abe pour *Serial Experiments Lain*, de Katsumi Enami pour *Baccano!* ou encore d'Ume Aoki pour *Puella Magi Madoka Magica*. Un monstre du genre pour ainsi dire, dont la patte graphique s'est affirmée à partir de 2014 grâce à son travail sur *Haikyu!!*. C'est aussi

© T.K/ODS
©竹内友・講談社/小笠原ダンススタジオ

ce qui frappe en regardant *Welcome to the ballroom*, on y retrouve une forte similitude esthétique avec la série de volley-ball. Outre le fait que les deux soient signées de Production I.G, on doit avant tout cette ressemblance aux nerveux traits des personnages façonnés par Takahiro Kishida. Plus qu'une retranscription pure du manga, la série promet de cette manière une adaptation avec de nouveaux codes visuels.

Qui parle de danse, parle forcément de musique. L'un et l'autre étant liés, l'OST a été confiée aux mains désormais aguerries de Yûki Hayashi. Il s'agit d'un jeune compositeur à qui l'on doit les bandes sonores de nombreux *anime* récents tels que *My Hero Academia*, *Death Parade* et l'incontournable *Haikyu!!* Il est trop tôt pour dire si son travail est à la hauteur de ce qu'on attend, mais nul doute que le compositeur en vogue saura accompagner en rythme les personnages.

TROUVER SA PLACE DANS LA BALLROOM

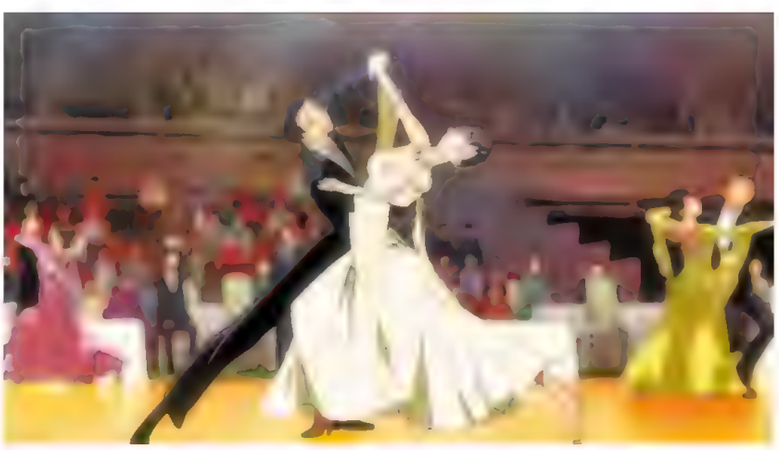
La série met donc en scène Fujita, un lycéen qui ne parvient pas à entrevoir son avenir comme il en existe tant. Rapidement, il se trouve une passion et dès lors, n'a plus qu'un seul objectif de vie : devenir danseur professionnel, ni plus ni moins. Pas très original à ce sujet, *Welcome to the ballroom* aborde une thématique éculée : le fait d'atteindre un but fixé, comme la plupart des *nekketsu*. Néanmoins, le sujet de la danse contribue à la singularité de l'*anime* puisque Fujita devra lutter contre son propre corps et non surpasser des adversaires. Bien évidemment, il a des rivaux, mais le fait qu'il s'agisse d'une discipline artistique rapproche son évolution psychologique bien plus de ce qu'on pouvait voir dans *Yuri!!! on ICE* que dans les confrontations directes de *Haikyu!!* Un point très important car l'introspection de Fujita est au centre de la série, lui qui devra se faire une place dans la *ballroom* alors même qu'il vient de trouver sa voie.

PREMIER ANIME, PREMIER MANGA

Le premier épisode de l'*anime* s'avère prometteur, d'autant plus que le manga est génial. Après une longue pause, Tomo Takeuchi a repris son œuvre à l'annonce de l'adaptation. Débutée en 2011, il s'agit en réalité de la première série de son auteure. Dans cette œuvre au style féroce et dynamique, on découvre un vent de fraîcheur plus que bienvenu dans le monde du manga, loin des standards propres et lisses qui le peuplent. En cela, le choix de Yoshimi Itazu pour s'occuper de la réalisation de son adaptation animée se fait mieux comprendre. En réalisant cette première œuvre, il est plus à même que quiconque de saisir et retranscrire la brutalité de cette force nouvelle. Quand bien même on pense fortement à *Haikyu!!* durant le visionnage, il faut admettre qu'il s'en sort avec brio en parvenant à imposer une puissance de mouvement à la fois gracieuse et bestiale à cet *anime* sportif. Les corps se déforment, les cous se tendent, les nerfs jaillissent... En d'autres termes, l'*anime* en impose grâce à l'animation corporelle.

> « Dans cette œuvre au style féroce et dynamique, on découvre un vent de fraîcheur »

De plus, on retrouve dans la série TV des qualités propres au manga, et surtout des thématiques qui passionnent l'auteure. La danse, cela va de soi, mais également la mode. Une grande importance est accordée aux tenues vestimentaires, ce qui accroche forcément le regard. En somme, *Welcome to the ballroom* est rendu agréable grâce à la talentueuse Tomo Takeuchi. Si le manga n'est à ce jour pas encore disponible en France, il ne reste plus qu'à prier pour qu'un éditeur se penche sur ce bijou. •



CHRONIQUES

MADE IN ABYSS
POUR SORTIR DU TROU

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Diffusée chez Wakanim, l'adaptation *anime* de *Made in Abyss* se pose d'ores et déjà comme un solide candidat au titre de meilleur *simulcast* de l'été 2017. La production peut même voir plus haut tant l'adaptation du titre d'Akihito Tsukushi digère à merveille l'ambiance de son auteur.

EN BREF

Si l'on garde une réserve sur la trame pour l'instant, on en prend plein les yeux. Kinema Citrus soigne sa production et invite l'œil curieux à une expédition qui s'annonce mémorable.

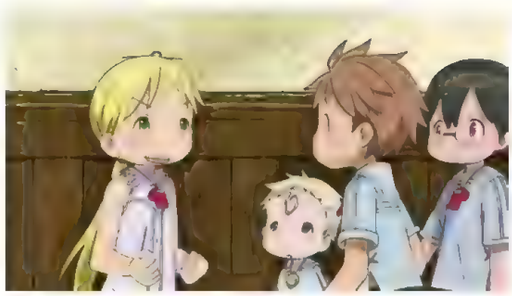
★★★★

Titre original : *Made in Abyss*
Durée : 12 x 24 min
Date de sortie : 7 juillet 2017
Auteur original : Akihito Tsukushi
Réalisation : Masayuki Kojima
Character design : Kazuchika Kise
Musique : Kevin Penkin
Studio : Kinema Citrus, T2 Studio
Distributeur/diffuseur : Wakanim

Au moment de présenter son *Exoconférence* en 2014, l'auteur Alexandre Astier (*Kaamelott*) expliquait que l'homme de science savait vivre avec l'inconnu, aussi immense soit-il. Pourtant, face à tant de mystères naturels, théories rassurantes et affabulations se battent afin de combler ce que nous ne savons ou ne comprenons pas. Mettre des mots sur un phénomène qui nous dépasse est un réflexe humain. Loin de se débiner, les personnages de *Made in Abyss* épousent une posture bien plus courageuse en allant se confronter directement à la plus grande intrigue de son univers, sans peur, l'excitation chevillée au corps. Même si le résultat de pareille témérité pourrait être tragique.

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

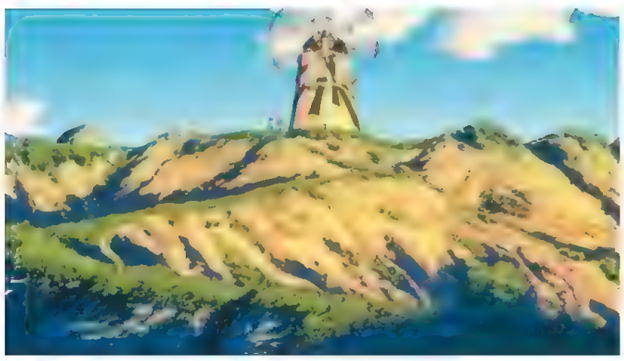
La planète accuse un trou gigantesque baptisé l'Abyss. Causé par on ne sait quelle cause, le cratère est régulièrement fouillé par de curieux explorateurs et fait l'objet d'une grande fascination au sein de la population l'entourant. À ce petit jeu, de jeunes élèves tentent de gagner leurs jalons afin de s'aventurer chaque fois un peu plus dans l'Abyss, récolter pléthore d'*items* et lever le voile sur ce fantasme. En tête de file, on trouve la courageuse Riko (Miyu Tomita), accompagnée de Legu (Mariya Ise), un compagnon robotique qu'elle a rencontré durant une expédition mais qu'elle dissimule à ses supérieures. Bridée par



son jeune âge et une expérience quasi vierge, Riko peut avoir les moyens de son ambition en récupérant l'humanoïde Legu. Doté de bras mécaniques pouvant s'allonger et de rayons laser dans ses paumes de main (façon Iron-Man), le conciliant Legu perçoit la requête de Riko comme une bonne façon de savoir qui il est. Suite à un combat avec un monstre volant, il semble en effet avoir perdu la mémoire. Parce que l'Abyss n'est pas qu'un dantesque coup de pioche dans le sol. Il est aussi le nid de créatures pour le moins flippantes. Derrière son aspect enchanteur, *Made in Abyss* rappelle que toute grande découverte a besoin de sacrifice.

À l'heure où nous bouclons ces lignes, un tiers de la série était proposée par Wakanim. Le premier constat tiré n'en demeure pas moins éloquent sur le plan technique. C'est bien simple, *Made in Abyss* pouvait difficilement imaginer meilleure adaptation,

©2017 Akihito Tsukushi, TAKE SHOBO/MADE IN ABYSS PARTNERS



du moins pour un format TV. La série d'Akihito Tsukushi[1] propose un mariage très séducteur entre la fable onirique, le compte ultra-fantasmé et un graphisme draguant parfois les productions du studio Vanillaware (*Muramasa*, *Odin Sphere*). Un petit comparatif avec la séduisante version papier met en exergue le vrai talent du réalisateur Masayuki Kojima. Rodé aux joutes du story-board avec des contributions sur *Master Keaton*, *Gungrave* ou *Code:Breaker* (déjà chez Kinema Citrus), cet ancien animateur récupère des plans du manga mais se permet aussi pas mal de libertés, à commencer par l'imbrication du script. Pour respecter le *chara design* d'origine, mignon et très typé, l'*anime* peut compter sur Kazuchika Kise (un ancien de Production I.G), tandis que Kou Yoshinari (le frère de Yoh) est chargé d'animer les monstres. Les premières séquences font honneur à sa réputation d'artiste touche-à-tout .

La vraie plus-value du passage à l'écran, c'est l'apport colossal du directeur artistique Osamu Masuyama (*Ponyo*, *Le Voyage de Chihiro*). Issu du remarquable studio Inspired (*your name.*), le peintre distille des tableaux d'une grande profondeur, avec un jeu de couleurs boosté par des contrastes presque aveuglants (renforcé par l'apport du directeur de la photographie Tsunetaka Ema) et des traces de pinceau encore palpables. On apprécie tout particulièrement l'aspect fouillé qu'il donne à la faune, très présente, et la diversité qu'il lui confère. Le réalisateur Masayuki Kojima a bien compris que le monde de *Made in Abyss* ne saurait séduire sans donner une place prépondérante aux *backgrounds*. Pour emballer le tout, c'est Kevin Penkin qui a été choisi afin d'imaginer les compositions musicales. Cet Australien de 25 ans, venu du staff d'*Under the Dog*, s'est fait remarquer en accompagnant Nobuo Uematsu sur le jeu *Jyuzaengi Engatsu Sangoku-Den* (inédit en Europe). Bercé par les mélodies de Michiru Oshima et Joe Hisashi, le jeune homme livre une partition électronique résonnante, discrète, qui tranche avec les standards. Rafraîchissant et prometteur.

ARRÊTE TON KINEMA

Plutôt méconnu du grand public, le studio Kinema Citrus est né en 2008. Fondé par Muneki Ogasawara, un ancien de Production I.G, Bones et Khara, il a rapidement conquis le public grâce à plusieurs productions, comme *Tokyo Magnitude 8.0* (2009) puis la très jolie série *Barakamon* (2014). Plus récemment, c'est au projet *Under the Dog* que son nom fut rattaché. Si cette idée de Masahiro Ando a été correctement « kickstartée », le métrage n'a pas soulevé les foules malgré un *chara design* de Yusuke Kozaki (*Fire Emblem*). Depuis quelques années, Kinema Citrus est secoué en interne. En 2012, le co-fondateur Yuichiro Matsuka est parti monter son propre studio, 3Hz (*Flip Flappers*). Avec une série aussi ambitieuse que *Made in Abyss*, Kinema Citrus joue gros, mais les personnes placées sur cette série de 12 épisodes sont des signes rassurants d'une production taillée pour relancer la machine et remonter à la surface. •

« La vraie plus-value du passage à l'écran est l'apport colossal d'Osamu Masuyama »

1. twitter.com/tukushia

CHRONIQUES

SAIYUKI RELOAD BLAST

JOURNEY TO THE WEST... AGAIN!

[PAR WALLO]

Saiyuki Reload Blast, adaptation du manga de Kazuya Minekura, est une version revisitée du _Voyage en Occident_, personnages sexy et badass en prime. Après une première adaptation en 2000 (à l'animation critiquée), des suites, films et autres OAV, le quatuor de bras cassés refait surface... Mais ce come-back était-il nécessaire ? Les fans sont-ils au rendez-vous ?

EN BREF

Dix-sept ans après une première série au succès honorable, _Saiyuki_ revient sur nos écrans avec un début fidèle à l'ambiance qu'on lui connaissait. Espérons que la suite ne s'embourbera pas...

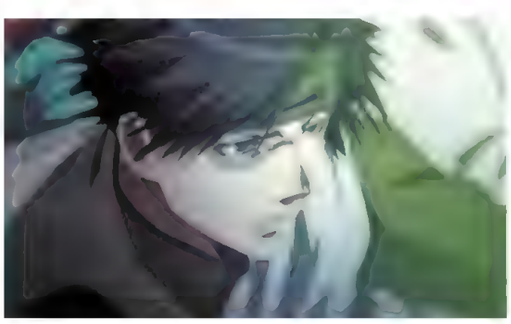
★★★★

Titre original : _Saiyuki Reload Blast_
Durée : 12 x 26 min
Date de sortie : 5 juillet 2017
Auteur original : Kazuya Minekura
Réalisation : Hideaki Nakano
Character design : Youko Satou
Musique : Tatsuya Kato, Masaaki Iizuka, PON
Studio : Platinum vision
Distributeur/diffuseur : Crunchyroll

La suite tardive de l'adaptation du manga du même nom est en partie due à la santé de la *mangaka* ainsi qu'à des ruptures de contrat avec ses anciens éditeurs (Enix pour la première version du titre). Dix-sept ans ont passé depuis les toutes premières aventures animées de la bande à Sanzo. Chronologiquement, où se situe *Saiyuki Reload Blast* ? Contrairement au manga qui ne possède que trois *arcs*, les adaptations en *anime* de *Saiyuki* peuvent prêter à confusion. Le manga suit une progression quasi linéaire du classique *Voyage en Occident* dont la première partie est plus connue sous nos latitudes puisque l'aventure commence avec *Le Roi des singes*. *Saiyuki* débute lorsque ce dernier est au service du moine Sanzo. Se succèdent *Saiyuki* (2000), puis *Saiyuki Reload* (2003) et enfin *Saiyuki Reload Blast*, actuellement en cours, depuis le 5 juillet 2017, sur Crunchyroll. Mais il existe pléthore d'adaptations en *anime* (série, OAV et longs métrages) qui ont plus ou moins d'utilité dans l'appréciation du récit.

VOYAGE AU BOUT DE L'ENFER ?

Suite au déséquilibre harmonieux qui s'est produit sur Terre, les *yôkai* qui s'étaient assagis et cohabitaient avec les humains sont soudainement redevenus des êtres perfides et sanguinaires. Dans cette adaptation astucieusement uchronique, l'origine de cette disharmonie vient d'un mélange d'expérimentation scientifique et de magie « noire ». Les *yôkai*, entrés en résonance à cause de la propagation de cette onde maléfique, sont retournés à leur vil instinct. Dans les cieux, pour la déesse Kanzeon, l'unique moyen de palier ce fléau est de mandater le moine Genjo Sanzo assisté de Son Goku (le Roi des singes), Cho Hakkai et Sha Gojyo.



Les péripéties alternent les intrigues classiques avec un schéma, parfois redondant, d'attaques de *yôkai* sur des villageois. Pour qui prend *Saiyuki Reload Blast* en cours, il importe de voir les premières séries que sont *Gensoumaden Saiyuki* ainsi que les trois OAV de *Saiyuki Gaiden* ou de *Saiyuki Reload Burial*. L'idéal serait au moins de s'attarder sur la première série pour s'imprégner de la base et comprendre les enjeux de l'histoire (qui prend aussi des libertés par rapport au récit d'origine), et se tourner du côté des OAV, plutôt orientées sur le passé des personnages,

©KAZUYA MINEKURA · ICHIJINSHA/SAIYUKI RB PROJECT

pour comprendre leurs liens et leur psychologie. Les OAV *Saiyuki Gaiden* (d'une facture technique presque irréprochable, contrairement à la première série) remontent aux origines des quatre personnages principaux, c'est-à-dire à l'époque pendant laquelle ils étaient des divinités et non des humains. *Saiyuki Reload Burial* explore leur passé dès lors qu'ils ont incarné des humains (les héros de la série), ainsi vous comprendrez pourquoi un moine de la trempe de Sanzo possède une arme à feu pour… se défendre ? La série en cours commence alors que les quatre héros vont enfin entrer en Inde, but ultime du début de leurs aventures

« Dans cette adaptation uchronique, la disharmonie vient d'un mélange d'expérimentation scientifique et de magie "noire" »

SACRIFICE OU SILENCE

Nul doute que *Saiyuki Reload Blast* a suscité des attentes auprès des lecteurs qui sont restés fidèles à la publication du manga malgré un arrêt de la publication par les éditions Panini faute de lectorat suffisant. Il est alors légitime de vouloir regarder l'*anime* pour espérer voir la suite et fin de cette aventure. Mais en 12 épisodes, attendons-nous à une version très compactée ou à une forme de produit d'appel pour le manga. Oui mais si le manga n'est édité par personne… Pour l'heure où nous emmène ce première épisode ?

Pour échapper aux attaques de *yôkai*, des villageois ont réussi à s'isoler grâce à une végétation dense, un relief montagneux à leur avantage et un accès compliqué à leur « forteresse » grâce à un système de pont-levis. Mais cet isolement a un prix : le silence. Non seulement la discrétion est de mise mais il faut aussi éviter de crier ou hurler à l'intérieur même du village. Tout est mis en œuvre pour éviter d'attirer l'attention des *yôkai* dans ce dernier hameau d'une région proche de l'Inde. Mais tout le monde n'est pas de cet avis, un jeune garçon blâme les adultes pour avoir perdu courage. Pire : une villageoise qui a perdu la raison menace de faire repérer le village par ses cris invétérés ou en poussant la chansonnette… Comble de la malchance, quatre vagabonds ont été recueillis par un des villageois qui leur doit la vie après une attaque de démons. Mais la méfiance des habitants est telle que ces personnes sont invitées à partir dès le lendemain. Qui sont-ils ? D'où viennent-ils pour combattre des *yôkai* et les terrasser ? Seraient-ils les fameux voyageurs venus de l'est lointain ? C'est dans ce climat de suspicion que nos héros reprennent du service, semant la terreur auprès des *yôkai* et asseyant davantage leur légende parmi les humains, brisant une consigne de silence qui ramènera un peu de foi dans ce village reclus. Si le format en 12 épisodes peut laisser sceptique quant à une adaptation « fidèle » et aboutie du manga, on ne peut reprocher la qualité graphique qui est au rendez-vous. Le succès, lui, le sera-t-il ? À vous d'en juger. •

CHRONIQUES

PRINCESS PRINCIPAL
MARCHE À LONDRES

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Après une sympathique adaptation de *Dimension W* et l'excellent *Flip Flappers*, le studio 3Hz propose un projet original avec *Princess Principal*. Sous ses airs de *Gunslinger Girls* remixé version *Joker Game* et son cadre type *Steamboy*, la production démarre sur une base assez séduisante.

EN BREF

Un travail propre et une formule plutôt sombre qui s'accorde bien avec la thématique de l'espionnage. Mais est-ce une vérité absolue ?

★★★½

Titre original : *Princess Principal*
Durée : NC x 24 min
Date de sortie : 9 juillet 2017
Auteur original : 3Hz
Réalisation : Masaki Tachibana
Character design : Kôhaku Kurobochi
Musique : Yuki Kajiura
Studio : 3Hz
Distributeur/diffuseur : Wakanim

« L'*âge d'or de l'animation japonaise, c'est tous les jours.* » Signés Masao Maruyama dans une interview accordée au journal *Le Monde* à l'occasion du dernier festival Japan Expo, ces propos ne sont pas anodins. À chaque session de nouveaux *simulcasts*, il existe des artistes et des animateurs qui luttent pour proposer le meilleur et porter fièrement leurs idées. La vérité du marché étant parfois cruelle, le studio 3Hz n'a pas vu son nom briller sur la toile après la diffusion du « sakugesque » *Flip Flappers*. Dans la veine créative d'un *Kill la Kill*, l'*anime* regorge pourtant de bonnes intentions et d'une qualité technique succulente. Loin de se décourager, 3Hz a pris le projet *Princess Principal* à bras-le-corps pour continuer d'affirmer un catalogue et son orientation. Pour être exact, *Princess Principal* n'est pas une création totalement originale de 3Hz. Il semblerait qu'un comité de production ait lancé un appel d'offres à laquelle deux studios proches – 3Hz et Actas donc – ont répondu. Cette précision livrée, l'histoire de *Princess Principal* s'incruste dans un Londres *made in* XIX[e] siècle, très largement dopé d'éléments steampunk. En possédant le monopole de la Cavorite – une puissance énergétique prisée – le royaume d'Albion avait mis fin à l'hégémonie de l'Empire romain. Si les ruelles de la capitale britannique sont devenues si sombres, c'est parce que la Révolution est passée par là dix ans plus tôt. Résultat : la ville est scindée en deux par un immense mur d'Est en Ouest, chaque partie tirant dans les pattes de l'autre, livrant une guerre froide (voire tiède) de l'information. C'est à l'Est que nous suivons les missions périlleuses de cinq espionnes particulièrement habiles pour mentir et tromper leur monde.

©Princess Principal Project

HUSH HUSH

Passée l'introduction contextuelle façon documentaire de guerre et son image grésillante, *Princess Principal* s'attaque directement à sa trame. Ici, les premiers épisodes sont rythmés par de courtes missions présentant le caractère des espionnes, leur profil, et permettent d'acclimater le spectateur aux ruelles brumeuses d'un Londres très convaincant. Arborant un graphisme réaliste, la capitale d'Albion s'accorde avec froideur à la lutte latente que se livrent les deux parties du royaume. Dans le verbe, la série ne lésine pas sur les leurres, les fausses pistes et les mensonges, quitte à parfois en faire un peu trop. Au niveau du traitement de l'intrigue, la production n'est pas à ranger aux côtés de séries comme *Ghost in the Shell*. Malgré sa couverture de série d'espionnage, l'opacité n'est que de façade pour l'instant, et il sera intéressant d'analyser les épisodes plus complexes et ambitieux sur le plan de l'écriture. S'il existe un espoir à ce sujet, il est lié au terrain de jeu mêlant politique, antagonismes idéologiques et des personnalités façonnées dans le flanc d'une cité révolutionnaire. Pour la réalisation du script, c'est Ichiro Okouchi (*Guilty Crown*) qui a été nommé. Si son travail sur *Kabaneri of the Iron Fortress* a été critiqué alors qu'il fut rattaché au projet en cours de route, il livre ici quelque chose de plutôt cohérent.

Pour animer ce fond, l'*anime* offre aussi un penchant certain pour l'action. Avec l'utilisation de la Cavorite, les personnages se permettent de réaliser de vrais exploits puisque cette énergie (dont l'utilisation rappelle le film *Steamboy*) permet la lévitation et semble offrir d'autres capacités. Parmi les espionnes aussi, on dénote des spécificités, comme le corps-à-corps ou l'utilisation de sabres. Plus spectaculaires que vraiment violentes, ces phases n'ont cependant rien d'édulcoré, Ange (l'une des filles) abattant froidement un homme de quatre balles dans la poitrine à la fin du premier épisode par exemple.

SOLIDES FONDATIONS

À ce stade du visionnage, la série offre une très belle tenue technique et on ne ressent pas trop les différences de production entre les deux équipes (3Hz et Actas). Du côté du staff, il faut reconnaître une certaine expérience. Le réalisateur Masaki Tachibana est d'ailleurs bien au courant des séries traitant, de près ou de loin, d'espionnage puisqu'il a mené plusieurs épisodes de *Ghost in the Shell* (signant également un paquet de séquences d'animation) ainsi que la petite série *L/R* (TNK, 2003). Cofondateur de Kinema Citrus, il est accompagné ici d'un poids lourd de la direction artistique, Nobutake Ike. Cet allié très précieux de Satoshi Kon a porté les plus belles œuvres cinématographiques du regretté réalisateur (*Millenium Actress*, *Perfect Blue*...). Son talent sur *Princess Principal* donne une identité incroyable à la ville de Londres, et plus particulièrement lors des scènes nocturnes, avec des architectures respectant l'époque mais qui se permettent une audacieuse modernité. Un travail bluffant pour un format TV.

« Il sera intéressant d'analyser les épisodes plus complexes et ambitieux sur le plan de l'écriture »

En matière d'animation pure, l'ensemble ne viendra pas titiller les hauteurs du baromètre *Virgin Soul* ou *Welcome to the Ballroom* mais la qualité demeure très satisfaisante. Pour la création des personnages, c'est Kôhakou Kuroboshi, célèbre depuis *L'Odyssée de Kino*, qui signe un *roster* mignon (bien digéré par Yukie Akiya), pas forcément très inspiré mais qui épouse la classe et la retenue britanniques. Bien plus remarquable, l'apport des compositions musicales de Yuki Kajiura (*Sword Art Online*) est réel. Qu'il s'agisse de discussions déguisées, d'une course-poursuite plus soutenue ou d'un final jouant la carte de la sobriété, la compositrice sait y faire. C'est justement ce qu'on retiendra du lancement de *Princess Principal* : la maîtrise est là, reste à voir quelles envolées proposera la production. •

SHÔJI KAWAMORI
L'ARTISAN CONVAINCU

100 ans d'animation

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Présent à la dernière édition de Japan Tours, le papa de la série *Macross* a pris le temps pour nous de revenir sur son début de carrière tout en révélant le combat qu'il a dû mener pour imposer sa vision du *mecha design*. Si par hasard un membre du CNES lit cette interview : voici un artiste prêt à travailler avec vous !

Shôji Kawamori

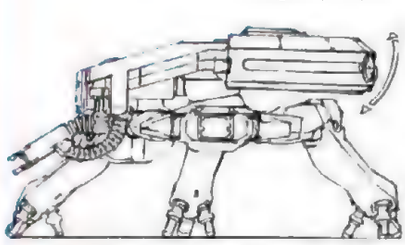
Après l'avoir rencontré au Japon en 2016, impossible de résister à l'envie de discuter une nouvelle fois avec Shôji Kawamori, figure éminente du *mecha design*, connu chez nous pour avoir contribué à *Ulysse 31*, *Vision d'Escaflowne*, *Patlabor* ou même *Ghost in the Shell*. Habitué des interviews, et d'une générosité rare dans ses propos, Shôji Kawamori est revenu avec nous sur sa façon de créer des *mecha*, sur ses premiers pas, et sur ses rêves au-delà de l'animation.
Sa dernière œuvre en date, *Macross Delta*, reste malheureusement encore inédite en France, et l'on apprend qu'il est déjà sur un autre projet... Cet artiste pionnier trouve sans mal sa place au panthéon des grandes figures qui ont participé aux 100 ans de l'animation japonaise !

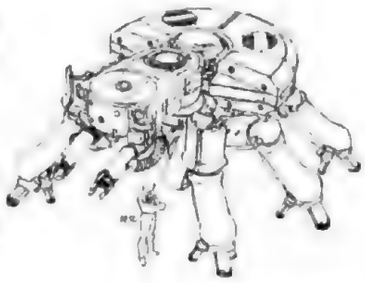
En 2015, vous nous aviez dit que si la NASA se trouvait au Japon, vous y seriez. Rassurez-nous, vous ne regrettez pas votre carrière ?
S. Kawamori : *(rires)* C'est vrai ! J'ai toujours un intérêt pour ce qui est rattaché à l'espace... Mais bon, avec mon travail dans l'animation c'est compliqué... Si à la fin de ma carrière je peux me rapprocher de la Nasa, j'en serai ravi ! Si elle veut redesigner sa navette spatiale par exemple, qu'elle n'hésite surtout pas *(rires)* !

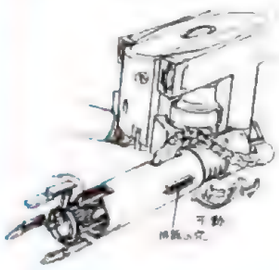
Il faudrait postuler à l'UN Spacy[1] !
S. K. : Oui ! Et même pour la France avec l'agence spatiale du CNES ! S'il y a des designs à faire, je serai parfaitement disponible *(rires)* !

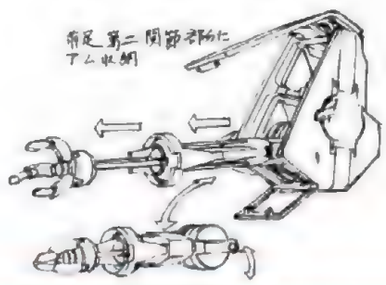
Revenons en arrière. Avec Yutaka Izubuchi et Haruhiko Mikimoto, vous avez fondé le Keio Group. Pouvez-vous nous parler de cette époque et du lien que vous entreteniez avec ces artistes-là ?
S. K. Avec nos plannings actuels, tout le monde est très occupé et c'est difficile de nous revoir. Le nom du Keio vient de notre université. Nous l'avons appelé ainsi car c'était un rassemblement de fans de SF. J'étais avec M. Izubuchi à la même école, puis M. Mikimoto nous a rejoint, tout comme le *mangaka* Fujihiko Hosono (auteur de *Bio Hunter*).

Comment s'est passée votre arrivée au studio Nue ? Vous avez dû abandonner vos études pour y rentrer...
Avec des amis du collège, nous avons fait une visite du studio Nue lors de la période de vacances. Puis









名古屋テレビ版30分 全13話© ・
Sunrise
© 2002 Big West
© © © 1995 Shirow Masamune/KODANSHA · BANDAI VISUAL · MANGA ENTERTAINMENT

une fois lycéen, on passait une fois par mois au studio pour découvrir ce que les artistes y faisaient. En deuxième année d'université, j'allais directement travailler au studio Nue, et ce de façon régulière. L'année d'après, j'ai été pr omu réalisateur pour le film *Macross Do you Remember Love?*, et j'ai dû abandonner mes études car un tel projet demande une grande implication.

Vous souvenez-vous de votre procédé de création quand, en 1982, vous avez donné vie au célèbre Valkyrie ?

S. K. : C'est un procédé très long et un souvenir très important de ma carrière… Au début, je ne voulais surtout pas faire un robot qui ait une forme humaine ! J'avais alors 20 ans, et après une année de recherches je suis arrivé à trouver la forme du Gerwalk avec le nez de l'avion conservé, un peu comme un aigle. Encore une fois, je ne voulais pas de ressemblance avec l'homme, mais le souci, à cette époque, c'était que le projet ne se vendrait pas s'il n'avait pas forme humaine… On me disait : *« Arrête de faire des avions, ça ne se vendra pas ! »* J'ai quand même persisté et j'ai montré un prototype. Pour retomber sur mes pattes, j'ai fait un robot qui se transforme, passant par plusieurs étapes. Lors de la présentation du prototype aux différents partenaires, et notamment ceux concernés par la fabrication de jouets, l'idée a convaincu.

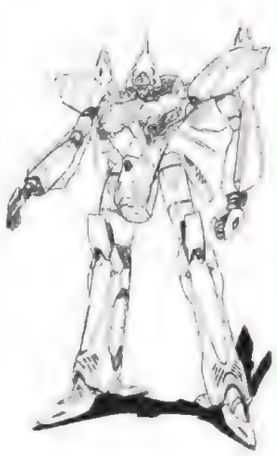
« SI À LA FIN DE MA CARRIÈRE JE PEUX ME RAPPROCHER DE LA NASA, J'EN SERAI RAVI ! »

Est-ce qu'un bon mecha, c'est un mecha plutôt facile à animer par le staff ? Où se situe le juste milieu ?

S. K. : Quand j'ai commencé à travailler, la priorité était de faire quelque chose facile à dessiner. Sur *Macross* par exemple, j'ai eu la grande chance de côtoyer Ichiro Itano, un immense animateur (qui a donné son nom à une célèbre scène, l'Itano Circus, NDLR). J'ai donc pu me permettre d'aller un peu plus dans le détail. De nos jours, avec la 3D et le CGI, il est aisé d'aller plus loin. J'essaie de rajouter du détail et du réalisme dans l'univers. À l'inverse, les personnages seront plus épurés car produits en animation traditionnelle.

Il y aurait un nouveau projet – une série de 26 épisodes – au sein de votre studio Satelight : peut-on en savoir plus ? Retrouvera-t-on des artistes français au sein du staff ?

S. K. : *(Il sourit)* Je ne peux pas vraiment en parler, c'est vraiment trop tôt car le projet est en développement… Tout ce que je peux révéler, c'est qu'il s'agira d'une série d'action, de *mecha*, se situant dans un futur proche. Pour ce qui est de l'équipe, la « French Team » est surtout concernée par un autre gros projet. Même si Thomas Romain a fait du *concept design* pour la série dont vous parlez, la contribution de l'équipe française sera moindre que d'ordinaire. •



1. Terme qui désigne le centre spatial dans la série *Macross*.

SHINJI ARAMAKI
ENTRE SYNTHÈSE ET RÉALITÉ

100 ans d'animation

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Shinji Aramaki pourrait écrire un bouquin avec les seules lignes de son CV. Designer et réalisateur de talent, l'homme est revenu brièvement sur sa carrière à l'occasion de sa venue à Japan Tours, soulignant au passage sa manière de pallier le manque d'animateurs dans l'industrie, sujet qui résonne avec celui des conditions de travail de ces derniers...

Shinji Aramaki

À la fois réalisateur et *mecha designer*, Shinji Aramaki a apporté sa pierre à l'édifice du mythe du robot japonais. *Megazone*, *Appleseed*, *Genesis Climber MOSPEADA*, *Transformers*... son nom se retrouve dans des séries culte, ses designs ont bercé la jeunesse de nombre d'entre nous et l'ont fait entrer dans la légende, s'imposant parmi les meilleurs en cent ans d'animation japonaise.

Revenons en 1983 : vous apparaissez sur la série *Mospeada*, produite par Artmic. Était-ce votre première expérience ? Comment avez-vous atterri sur ce projet ?
S. A. : En 1982, l'œuvre de *Macross* ayant eu du succès, le producteur cherchait une autre personne pour imaginer des designs. J'ai été appelé pour travailler sur cette production à ce poste-là, et j'ai pu faire ces fameuses motos qui se transforment. Il faut dire que cette année-là, je venais d'emménager à Tokyo et j'avais donc une moto. Comme j'adore ces engins, j'ai pris plaisir à ajouter des gadgets et autres fonctionnalités.

Vous n'avez pas suivi de formation scolaire (artistique). Comment avez-vous forgé votre style ?
S. A. : Je ne crois pas avoir de style... *(il sourit)* Petit, avec mon frère, on achetait un magazine bimensuel consacré aux voitures. Les dernières pages étaient très techniques et expliquaient comment était faite une automobile ! Le moteur, les ombres... Je passais énormément de temps à refaire les voitures et j'ai développé cette attirance vers la mécanique, mais moins pour les personnages.

« LE MILIEU MANQUE DE PERSONNES, IL AURAIT FALLU QU'ON FORME PLUS DE JEUNES À MON ÉPOQUE »

Qu'avez-vous appris au contact de grands noms comme John Woo, M. Shirow et Leiji Matsumoto ?
S. A. : Ce sont avant tout de vraies et bonnes personnes. Travailler à leurs côtés m'a tout aussi étonné que vous *(rires)* ! On parle d'artistes connus et reconnus. J'ai donc veillé à me faire une place parmi eux et tenter d'être au niveau.

Quand une production fait appel à vous pour imaginer un *mecha design*, votre renommée vous donne-t-elle une liberté de création ?
S. A. : Quand je dois réaliser un *mecha*, il y a surtout un dialogue avec le réalisateur pour avancer sur l'idée générale. C'est soit un travail de commande, sans trop de liberté généralement, soit un travail de *main design* qui est différent et parfois plus compliqué.

L'utilisation de la 3D est-elle le meilleur moyen de respecter les cahiers de commandes débordants des studios ?
S. A. : C'est vrai que le milieu manque de personnes, et quelque part il aurait fallu qu'on forme plus de jeunes à mon époque. En même temps, il y a aussi beaucoup de travail actuellement, mais les budgets ne suivent pas. Ce n'est donc pas très motivant pour les nouveaux venus. De mon côté, comme vous le savez, je travaille énormément avec le CGI, mais là aussi les animateurs ne sont pas nombreux. C'est pourquoi je recrute beaucoup d'étrangers, que ce soit en Asie, en Europe ou même aux États-Unis. •

Remerciements à Japan Tours, Charlotte Naudin et Gérald Galliano, et bien sûr à Shinji Aramaki pour sa disponibilité !

© 2006 Shirow Masamune / Seishinsha - Ex Machina Film Partners
©1983-2003 Harmony Gold USA, Inc.
©LEIJI MATSUMOTO/CAPTAIN HARLOCK Film Partners

STANISLAS BRUNET
PARTISAN DU MECHANISME

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Figure majeure du talent français au Japon, Stanislas Brunet est un designer rodé aux joutes de la production nippone. Fraîchement de retour en France, l'artiste aime partager son expérience. De la voix, et peut-être bientôt du geste, comme il nous l'explique en fin d'entretien donné lors de Japan Tours cette année.

Le festival fête les dix ans d'*Ôban Star-Racers*, une œuvre forcément très forte pour vous. Quels souvenirs en gardez-vous ?
Stanislas Brunet : C'est l'œuvre qui a fondé ma carrière ! À l'issue du projet je suis resté au Japon pendant quatorze ans et je continue encore de travailler avec ce pays. Le souvenir, c'est ce pilote qui a eu un succès viral, puis le développement avec beaucoup de prises de risque. Et ensuite, bien sûr, le voyage au Japon dans la foulée et le rapprochement vers les grands maîtres qui nous ont fait rêver.

Pensez-vous que l'approche traditionnelle (2D) pour le *mecha* soit finie ? On voit de plus en plus d'utilisation numérique pour faciliter le job des animateurs.
S. B. : Pas du tout, au contraire même. Beaucoup pensent que la 2D est morte, mais c'est faux, elle continuera. On travaille avec les deux méthodes. Évidemment, il est difficile de trouver des animateurs compétents pour animer des robots en 2D, donc souvent on les designe en 2D puis ils sont numérisés en 3D. Pour certains cas, même si c'est rare, on peut continuer d'animer un *mecha* en 2D.

Quel était le travail ou la commande le plus difficile à réaliser durant votre carrière ?
S. B. : C'est pour la série *Aquarion Logos* (Satelight, 2015). J'ai eu la chance de travailler sur les robots principaux : chaque véhicule est capable de se transformer en moitié de robot, en jouant le rôle d'une partie basse ou haute d'un corps, un buste ou les jambes par exemple. Pour corser le tout, comme ce n'était pas assez compliqué *(il sourit)*, on a aussi des robots à forme animale qui peuvent apparaître selon les combinaisons !

« BEAUCOUP PENSENT QUE LA 2D EST MORTE, MAIS C'EST FAUX, ELLE CONTINUERA »

Quels sont les talents qui vous plaisent sur les productions actuelles ? Ou les œuvres qui vous ont impressionné ?
S. B. : *(Il réfléchit)* J'ai vu *your name.*, c'est très fort, tant au niveau des décors que de la réalisation. J'ai eu l'occasion de visiter le studio Chizu, de Mamoru Hosoda. On a rencontré le directeur artistique qui nous a montré les décors. Lui il les fait à la main, moi à la tablette graphique. Voir une telle finesse sur des décors réalisés « à la main », c'est impressionnant. J'aimerais revenir vers des techniques traditionnelles, même si c'est tout un apprentissage à faire.

Thomas Romain avait insisté pour que les Français apprennent l'utilisation du numérique. Est-ce que cela peut être un bagage décisif dans une candidature ?
S. B. : J'aurais quand même tendance à conseiller d'avoir un niveau académique en dessin en priorité : apprendre l'anatomie, comment doit être diffusée la lumière, etc. C'est ensuite qu'on réexploite ce savoir avec l'outil numérique. Il faut toujours avoir une réflexion pour être paresseux comme un renard et économiser le temps. •

Remerciements à Japan Tours et Charlotte Naudin, et bien sûr à Stanislas Brunet pour sa disponibilité !

Ôban Star-Racers © Sav! The World Productions & Jetix Europe - All rights reserved
Aquarion Logos ©2015 SHOJI KAWAMORI,SATELIGHT/Project AQUARION LOGOS

TOONAMI

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS

DU LUNDI
AU VENDREDI
18H30

CANAL	numericable	SFR	orange	free	bouygues
CANAL 164	CANAL 210	CANAL 131	CANAL 95	CANAL 154	CANAL 104

000_PUB.indd 3 13/07/2017 15:38

NOSTALGIE

100 ANS D'ANIMATION

ASTRO BOY
LE HÉROS QUI NE GRANDIT JAMAIS

[PAR **MAXIME BENDER**]

Avoir un enfant-robot en short moulant devant soi a de quoi décontenancer n'importe qui. Alors, quand il se met à s'envoler avec des propulseurs sous les pieds, on se pince pour vérifier si c'est bien un rêve. Au moment de sentir la douleur, on ouvre les yeux et on voit un chef-d'œuvre, un monument, une des sept merveilles du manga : *Astro Boy*.

EN BREF

C'est toujours avec un sentiment de nostalgie qu'on se replonge dans *Astro Boy*, une œuvre marquante. Mais aujourd'hui, les plus jeunes préféreront *Atom the beginning*.

★★★★★

Titre original : *Shin tetsuwan Atom*

Durée : 52 x 20 min

Année de sortie : 1980 au Japon, 1986 en France

Réalisation : Noboru Ishiguro, Osamu Tezuka

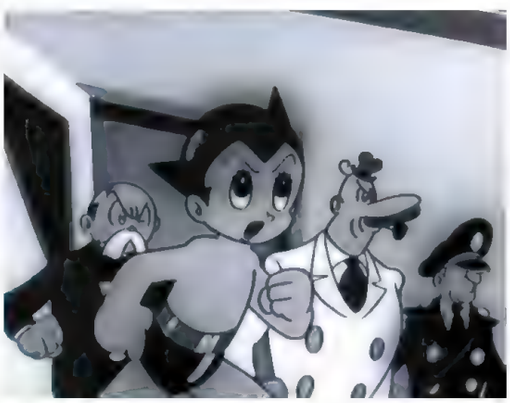
Character designer : Osamu Tezuka

Musique : Shigeaki Saegusa

Studio : Tezuka Productions

Distributeur/diffuseur : NTV

Pour beaucoup de personnes nées entre la fin des années 1970 et le début des années 1980, *Astro Boy* est un symbole, une série culte, dont le générique revient en mémoire de façon quasi systématique. « *Toujours là, quand il faut, c'est Astro, le petit robot* », chantait Franck Olivier, l'interprète belge qui avait également posé sa voix sur *Albator 84*. Mais bien plus qu'une baignade inédite et incomparable dans une marre de nostalgie rétro, Astro représente beaucoup : manga fondateur et multi-exploité, icône de la reconstruction post-bombe, symbole d'une jeunesse technologique et un excellent dessin animé. Ce petit robot est devenu au fil du temps l'incarnation



de ce qui se fait de mieux au Japon. En France, pour récolter des dons ou sensibiliser à une cause, il nous faut Adriana Karembeu ou Les Enfoirés ; au Japon, il y a Astro ! Cet *anime*, *Shin Tetsuwan Astro*, est donc loin d'être le seul sur la licence, mais c'est celui qui nous intéressera ici.

« MAIS POURQUOI FAIRE UN ROBOT ADULTE ALORS QUE TU POURRAIS FAIRE UN ROBOT ENFANT ? »

Une voix-off un peu stricte, un laboratoire scientifique sombre, et en plein centre une table d'opération supportant un robot se tordant de douleur ; il est proche de l'explosion. Le professeur Baltus (Tenma en version originale) en charge des examens hurle « *couper le courant* ». Intermède. On reprend sur Thomas, un petit garçon sage et bien habillé écoutant à une porte : « *On ne fabrique pas un robot pensant si facilement que ça* », entend-on, et très vite le petit garçon rejoint la voix. Il lui conseille de faire un robot enfant, pas un adulte. Eurêka ! Voilà que ce monsieur Baltus lance l'expérience secrète de son côté, mais Thomas, bien décidé à participer car c'est « *[s]on idée* », prend une voiture automatique et fonce

ET SI ASTRO, LE PETIT ROBOT ÉTAIT UN THRILLER ?

Cette question trouve sa réponse dans le manga *Pluto*. Véritable chef-d'œuvre *seinen* qui se permet de revisiter le chef-d'œuvre *shônen*, l'*anime* a été réalisé par un maître s'inspirant d'un dieu. Naoki Urasawa est à l'origine de cette version personnelle de l'*arc* « le robot le plus fort du monde » d'*Astro Boy*, compilé en 8 volumes sous la direction du fils d'Osamu Tezuka, Makoto. Des robots vivent, pensent et font vibrer notre quotidien, certains sont même enquêteurs comme Gesicht, le personnage principal. Il se lance dans une investigation complexe sur une série de meurtres qui fait rage : les robots les plus puissants de la planète, ainsi que leur entourage, se font assassiner et se retrouvent avec des cornes plantées dans le crâne. Ils sont tous vétérans de la 39e guerre d'Asie et on ne sait pas qui est le *serial killer* qui en a après eux comme après Astro, personnage discret mais récurrent du manga. C'est un *thriller* implacable, intelligent, à mettre en haut de sa pile de lecture.

©Tezuka Productions
©COPYRIGHT MCMLXIII by NBC FILMS, INC.
ASTRO BOY character™ and ©2003 Tezuka Productions. Distributed by Sony Pictures Television
©2003 Tezuka Productions/Sony Pictures Entertainment (Japan), Inc.

tout de même au laboratoire. Au plan suivant, on voit la voiture accidentée, celle de Thomas, et c'est ainsi que démarre le premier épisode d'*Astro, le petit robot*. C'est alors que le savant met tout son génie dans la construction d'un androïde pensant et intelligent en mémoire de son fils. Un robot qu'il dote de pouvoirs hors du commun ! Des sens aiguisés comme jamais, une force colossale, et, cerise sur le gâteau, la capacité de voler dans les airs, voilà ce qui fait de cet être un

personnage extraordinaire du nom d'Astro (Atomu en VO). Mais l'éminent Baltus se rend compte que ce robot ne sera jamais son fils et abandonne la machine humaine. Plus tard, c'est dans un cirque qu'Astro tente de reprendre vie, et c'est le professeur Caudrine (Ochanomizu en VO), un ami de Baltus, qui reprendra le petit en main pour le sortir de sa dépression infantile. Une école, une vie normale, un foyer chaleureux, et combattre les dangers qui menacent le monde, voilà ce qui va rythmer le quotidien d'Astro, le petit robot.

©Tezuka Productions
©COPYRIGHT MCMLXIII by NBC FILMS, INC.
ASTRO BOY character™ and ©2003 Tezuka Productions. Distributed by Sony Pictures Television
©2003 Tezuka Productions/Sony Pictures Entertainment (Japan), Inc.

LES DESSINS ANIMÉS, C'ÉTAIT MIEUX AVANT ?

Cette série est arrivée sous nos yeux d'enfants au milieu des années 1980 et a été diffusée à plusieurs

CHRONOLOGIE SÉLECTIVE DES ŒUVRES ASTRO/ATOM :

Astro existe pour les Japonais depuis le début des années 1950 et cette chronologie nous permet de voir que ce petit robot le plus fort du monde n'a jamais été réduit au silence depuis :

- **1951** — One-shot *Atomu Taishi*
- **1952-1968** — *Tetsuwan Atomu* (le manga original d'Osamu Tezuka)
- **1963-1966** — *Tetsuwan Atomu* (la série animée de 193 x 25' – NB – inédite en France – premier *anime* diffusé à la télévision au Japon)
- **1964** — *Tetsuwan Atom: Uchuu no Yuusha* (film d'animation)
- **1969-1976** — Multiples publications d'histoires courtes et inédites d'*Astro*
- **1980-1981** — Reprise de la publication d'*Astro/Atomu*
- **1980-1981** — *Shin tetsuwan Atom* (la série animée *Astro, le petit robot* - 51 x 20')
- **1985** — *Astro Boy, Shinsen gumi* (film)

reprises durant la décennie. Elle est par conséquent l'un des symboles de la nostalgie de cette période dorée où l'on découvrait de nombreux dessins animés venus du Japon. Un petit garçon robot doté de superpouvoirs, on ne pouvait rêver mieux à ce moment-là. L'animation était quant à elle très particulière et venait rallonger la liste des ingrédients faisant d'*Astro Boy* une série remarquable. Elle l'est en France, mais c'est au Japon que le petit garçon devient une véritable idole. Même des hommes politiques le prennent en exemple lorsqu'il s'agit de faire des discours électoraux. Toujours très présent sur les tables des échoppes de goodies, Astro est connu de tous. Cet « Astérix japonais » – en plus robotique, moins moustachu, mais tout aussi vaillant – a vu le jour dans un contexte très particulier sur l'archipel nippon. En pleine période d'après-guerre (les Américains quittaient le pays, les deux bombes avaient explosé moins de dix ans auparavant – Astro s'appelle Atomu/atome en VO), ce robot ambassadeur de la paix armé de pouvoir et de bons sentiments avait tout l'air d'un rempart rassurant. Certains affirment aussi que si le Japon est autant en avance sur les questions de robotique et d'IA, c'est bien grâce à Astro. Cette série est donc loin d'être la seule concernant Astro et les publications ou diffusions ont été nombreuses (voir encadrés), mais celle-ci est sûrement la plus marquante en France. Plus sombre que la moyenne des dessins animés proposés (on ouvre avec la mort d'un petit garçon au premier épisode), elle était aussi incroyable dans sa fabrication. Inspirant encore aujourd'hui d'importants studios, Osamu Tezuka, le *mangaka* et réalisateur, avait, dès 1963 et la première série animée, créé un concept « d'animation limitée ». Économie sur les décors, les mouvements, et rentabilisation du travail de chacun étaient parmi les préceptes à suivre pour les équipes de la série. Il suffit de regarder précisément Astro en train de voler pour s'en rendre compte, même si c'est bien plus marquant dans la première version.

ASTRO, C'ÉTAIT MIEUX AVANT ?

Astro est donc une licence immortelle et multigénérationnelle, il n'y a qu'à voir le succès d'*Atom the beginning* aujourd'hui (voir *AnimeLand* n° 216). Il est aussi possible d'aller à Takarazuka, charmante ville japonaise entourée de parcours de golf à quelques encablures d'Osaka, pour découvrir le magnifique musée Tezuka et voir en version originale et sans le générique français « *le formidable, l'incroyable, Astro, le petit robot…* ». •

« L'un des symboles de la nostalgie de cette période dorée où l'on découvrait de nombreux dessins animés venus du Japon »

UNE RÉTROSPECTIVE EXCEPTIONNELLE SUR « LE DIEU DU MANGA » À ANGOULÊME

En janvier 2018, au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, sera présentée une exposition rare consacrée à Osamu Tezuka (1928-1989), le papa d'*Astro*. Première du genre en France, on y retrouvera de nombreux dessins originaux mythiques, des planches ou même des cellulos signés par celui qui était venu dans ce même festival quasi anonymement au début des années 1980.

©2003 Tezuka Productions/Sony Pictures Entertainment (Japan), Inc.

1986-1987 – *Atomu Kyatto* (manga *Atom Cats* – spin-off)

1986 – Première diffusion en France d'*Astro, le petit robot* (TF1 – Club Dorothée)

1996-2000 – Publication en France d'*Astro Boy* (manga, 12 volumes – Glénat)

2003-2004 – *Astro Boy 2003* (série animée – 51 x 24')

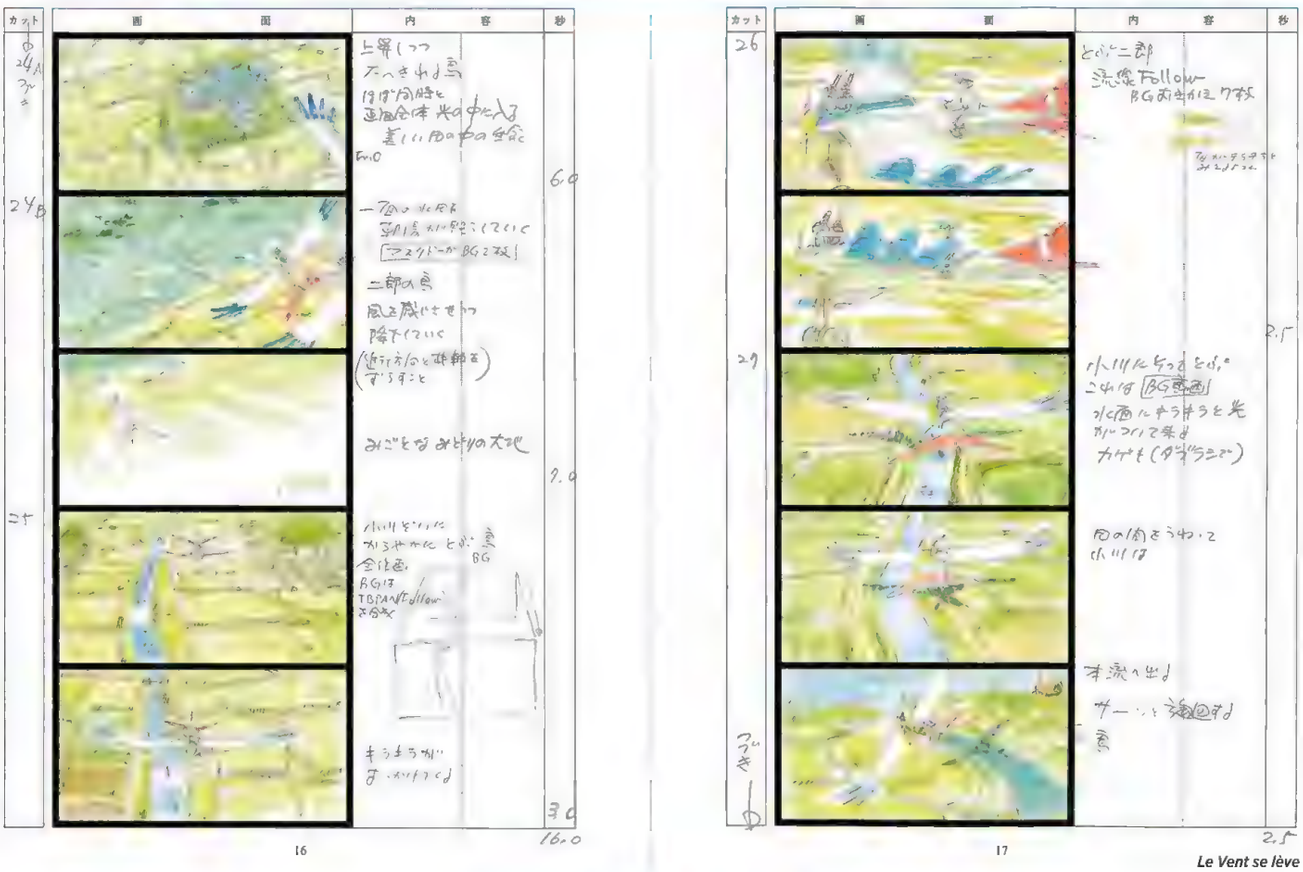
2003-2004 – *Tetsuwan Atom 2003* (manga – 3 volumes – Panini Manga)

2009-2012 – Nouvelle édition française pour *Astro Boy* (6 volumes – Kana)

2009 – *Astro Boy, le film*

2014 Aujourd'hui – Publication du manga *Atom the beginning*

2016 Aujourd'hui – Diffusion de l'*anime Atom the beginning* (voir *AnimeLand* n° 216)



Le Vent se lève

HOW TO ANIME

LE E-KONTE, LE STORY-BOARD À LA JAPONAISE

[par Thomas Romain]

Si l'on devait comparer la production d'un dessin animé à l'édification d'un bâtiment, le story-board en serait ses plans. Étape ultime de la phase de pré-production, il fournit toutes les indications nécessaires à la mise en chantier du film, ou de l'épisode de série. Appelé *e-konte* en japonais, il s'élabore d'une manière légèrement différente de celle pratiquée en Occident.

Le mot anglais *storyboard* utilisé en France est moins explicite que sa version francisée « scénarimage », qui, comme son nom l'indique, fait référence à la mise en image du scénario, de l'histoire. Il ne s'agit pas encore de la mise en image définitive, qui sera le fruit de la collaboration d'équipes nombreuses (animateurs, décorateurs, etc.), mais d'une ébauche préliminaire réalisée en général par une seule personne, qui servira de guide à ces équipes de production. Le mot japonais *e-konte*, 絵コンテ, association du kanji 絵 qui signifie dessin, et des katakana コンテ(*konte*) issus de l'abréviation du mot anglais *continuity*, introduit la notion de déroulement dans le temps. Les différentes scènes du dessin animé y sont représentées visuellement et textuellement dans des cases, dans l'ordre chronologique du déroulement de l'histoire, sous forme d'un document qui peut au tout premier abord faire penser à une BD ou un manga.

Un document technique très calibré

Le story-board n'est pourtant pas destiné à être lu par le public. Il s'agit d'un document de travail interne destiné aux animateurs et à toute la chaîne de production. Son format est très calibré, il présente des cases de taille standard correspondant au format de l'écran (la plupart du temps 16/9), le numéro et la durée de chaque plan, des indications sur les types de mouvements de caméra nécessaires, les dialogues et des indications des bruitages importants, ainsi que des explications décrivant les actions des personnages et précisant les intentions de mise en scène.
Il est très rarement mis en couleur. On se contente d'un document en noir et blanc, parfois avec quelques effets d'ombre pour donner des indications d'éclairage. À la différence d'une BD ou d'un manga, les dessins n'ont pas besoin d'être bien finis et détaillés, leur rôle est purement informatif. Il suffit que les intentions de cadrage ainsi que les poses des personnages soient claires. Il arrive qu'un plan nécessite de dessiner plusieurs cases si les personnages bougent beaucoup entre le début et la fin de celui-ci, mais

Oban Star-Racers, © Savi The World Productions / Jetix Europe 2006 All rights reserved
Cannon Busters, © © 2016 Make Stuff, LLC
© © 1997 MADHOUSE
© © 2013 Nibariki - GNDHDDTK

« AU JAPON, ON PEUT SE CONTENTER D'UN STORY-BOARD SIMPLIFIÉ, L'ÉQUIPE DE PRODUCTION ET DE RÉALISATION SUPERVISANT TOUT LE TRAVAIL D'ANIMATION DE PRÈS »

nous ne sommes pas encore ni à la phase d'animation, ni au *layout* ; inutile donc de détailler les mouvements de manière trop précise. Bref, il ne s'agit encore que d'une étape préparatoire à la production.

L'outil principal du réalisateur

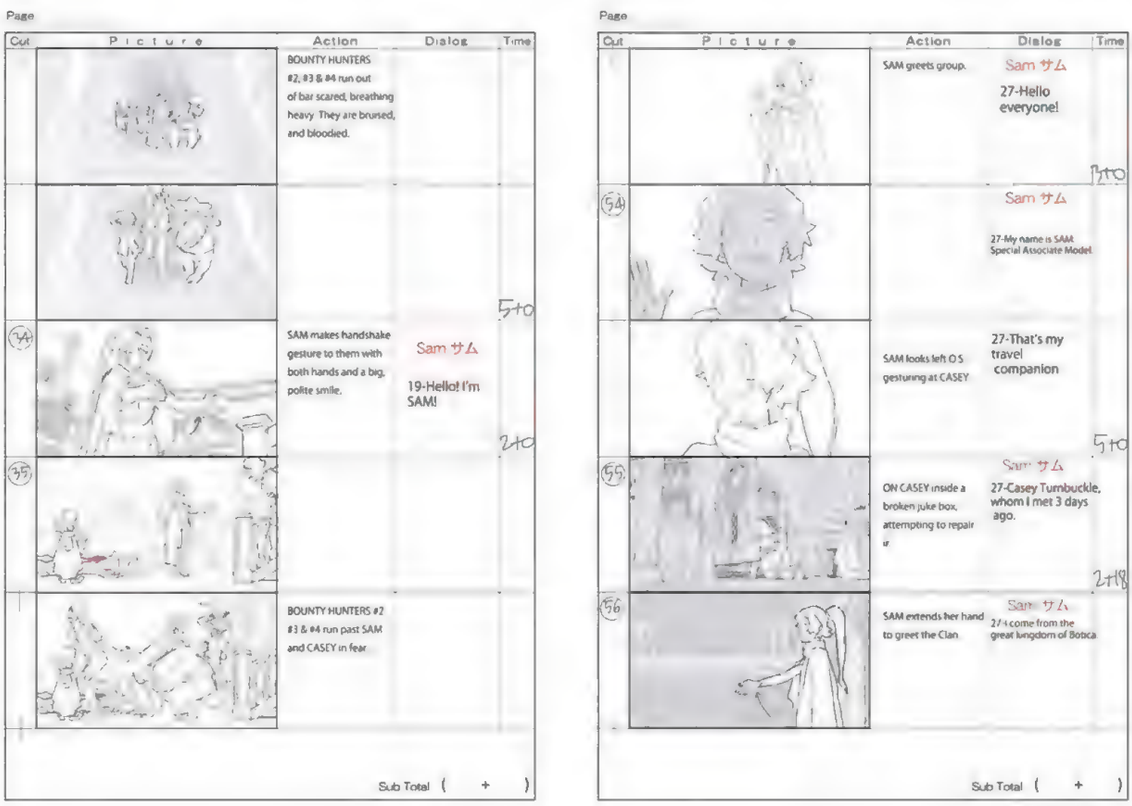
La situation peut être différente d'un projet à l'autre, mais lorsque le story-board n'est pas directement dessiné par le réalisateur lui-même, il le supervise très attentivement. C'est à ce moment précis qu'il transmet sa vision, en définissant tous les aspects de sa mise en scène : les cadrages, le mouvement, le rythme global, etc. On appelle cela le « découpage ». Il est correct de penser que le film (ou la série) se crée fondamentalement lors de cette étape, au contraire des films en prises de vue réelles qui ne prennent vraiment forme qu'au moment du montage final, lorsque le réalisateur et le monteur piochent parmi des heures et des heures de plans. En animation, il serait impossible d'en créer beaucoup et de les couper *a posteriori* car cela deviendrait trop coûteux. On ne fabrique qu'une version de chaque plan, et on essaie de ne jamais en supprimer au montage. Il convient donc d'anticiper au maximum pour ne pas avoir à revenir en arrière, ce qui risquerait de faire exploser le budget et frustrer les équipes de création.

Différences entre le story-board à la française et le e-konte japonais

A priori, il ne devrait exister aucune différence majeure entre la manière de dessiner un story-board en France et au Japon car fondamentalement, il s'agit bien de la même chose. Cependant, à cause de la divergence des systèmes de production entre les deux pays, particulièrement en ce qui concerne la série TV, on peut noter un certain nombre de différences.

La qualité du dessin

Bien que cela ne concerne pas toutes les séries françaises, une grande partie d'entre elles voient leur production sous-traitée dans des pays où la main-d'œuvre est meilleur marché. On s'occupe des étapes de pré-production côté français, c'est-à-dire le scénario, les designs, le story-board, puis l'animation est fabriquée loin, souvent par des équipes que l'on ne connaît pas et qui ne sentent pas forcément très bien le style ou l'esprit du projet. On « blinde » donc la pré-production en fournissant beaucoup de documents et de références pour s'éviter les mauvaises surprises. Le story-board occidental doit être très précis, comporter beaucoup de poses décrivant les actions et les personnages doivent y être dessinés de manière très fidèle aux designs originaux. Pour utiliser un mot un peu technique, il est désormais demandé aux story-boardeurs un vrai travail de *layout*, c'est-à-dire l'étape normalement située entre story-board et animation.
Au Japon en revanche, la production de l'animation se fait non seulement essentiellement sur place, mais est supervisée de près par l'équipe de production et de réalisation. On peut donc se contenter d'un story-board dessiné de manière très simplifiée car on a


Page
Cut
Picture
Action
Dialog
Time
BOUNTY HUNTERS #2, #3 & #4 run out of bar scared, breathing heavy. They are bruised, and bloodied.
SAM makes handshake gesture to them with both hands and a big, polite smile.
Sam サム
19-Hello! I'm SAM!
BOUNTY HUNTERS #2 #3 & #4 run past SAM and CASEY in fear.
Sub Total (+)
Page
Cut
Picture
Action
Dialog
Time
SAM greets group.
Sam サム
27-Hello everyone!
Sam サム
27-My name is SAM. Special Associate Model.
SAM looks left O.S gesturing at CASEY
27-That's my travel companion
ON CASEY inside a broken juke box, attempting to repair it
27-Casey Turnbuckle, whom I met 3 days ago.
SAM extends her hand to greet the Clan.
27-I come from the great kingdom of Bobca
Sub Total (+)

Cannonbusters

© 2013 Nibariki - GNDHDDTK

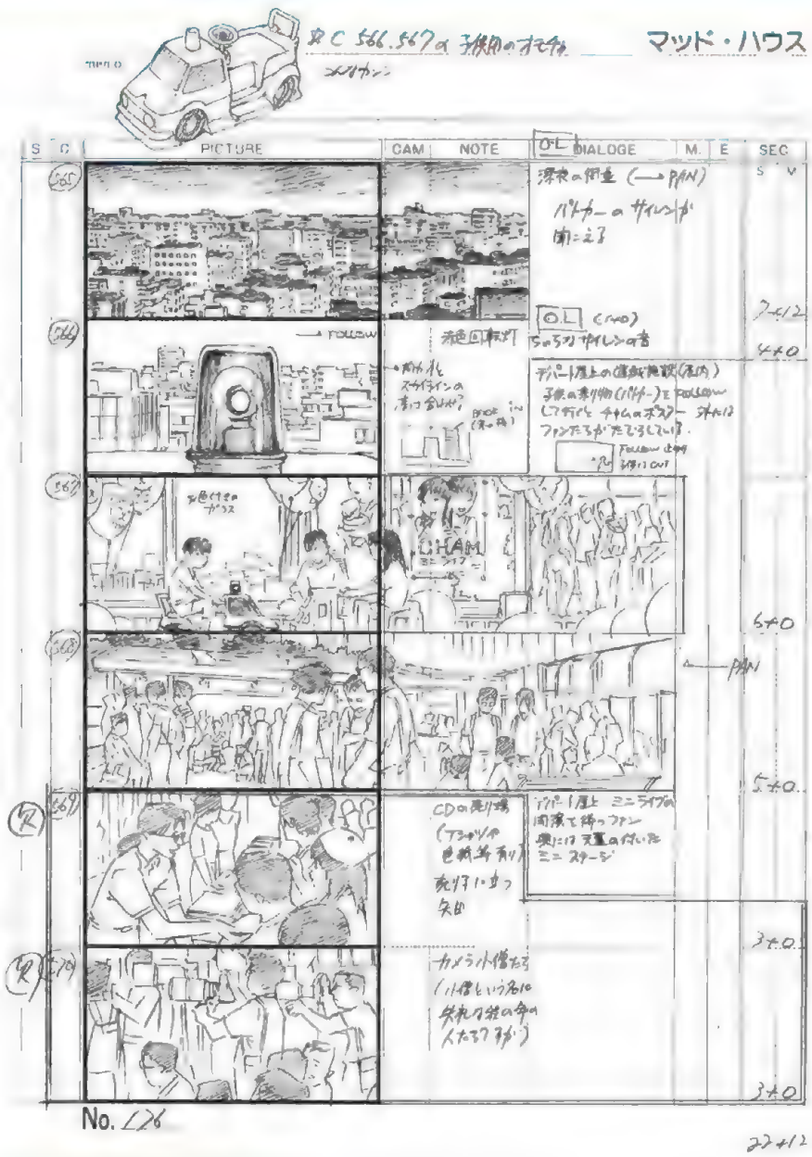
ensuite l'occasion de faire de nombreuses réunions explicatives directement avec les équipes et de vérifier la fabrication de l'animation à différentes étapes.
Un certain nombre de sublimes story-boards de films japonais, réalisés par Hayao Miyazaki ou Satoshi Kon, ont été commercialisés en France. Ne vous y trompez pas, il s'agit d'exceptions. Certains réalisateurs aiment exercer un contrôle total sur leurs œuvres et dessinent donc leurs *e-konte* de manière extrêmement détaillée.
Mais habituellement, ceux-ci sont très sommaires, voire parfois assez mal dessinés, car là n'est pas l'essentiel d'une bonne mise en scène.

Le nombre de plans

Pour une durée d'épisode équivalente, les *e-konte* japonais comportent moins de plans. Il s'agit là tout autant d'une question économique que de différence de marchés. Le budget moyen d'un épisode japonais est environ moitié moins cher qu'en France. Au Japon, les animateurs sont payés au plan, on essaie alors de limiter leur nombre afin de rester dans l'enveloppe budgétaire. Les Japonais optent souvent pour un mélange de scènes contemplatives et d'autres survoltées pour créer des contrastes. En France, les diffuseurs privilégient les dessins animés rythmés de gags et d'action pour captiver l'attention des enfants, les épisodes comportent plus de plans.

Les animatiques

Conséquence du passage au numérique et de l'arrivée de programmes spécialisés de story-board, en France il est devenu la norme de demander aux story-boardeurs de livrer leur travail sous forme de séquences vidéo : les animatiques. Non seulement au travail de découpage pur s'ajoute celui de *layout*, mais en plus le story-boardeur doit maîtriser ces logiciels et s'improviser monteur. La charge de travail a donc énormément augmenté ces dernières années, ce qui génère des tensions dans le milieu. Beaucoup demandent aux studios de revoir leurs barèmes de salaires, devenus inadaptés. Au Japon, les story-boards sont encore essentiellement dessinés à la main sur papier bien que certains commencent à travailler sur tablettes. Mais les logiciels de story-board sont encore peu utilisés. Développés par des sociétés étrangères, ils ne sont pas encore bien adaptés aux usages japonais malgré des efforts certains.



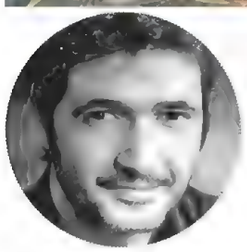
POUR EN SAVOIR PLUS

Vous vous intéressez aux métiers de l'animation ou êtes simplement un(e) amateur(trice) d'*anime* ayant envie d'en savoir plus sur leur fabrication ? Rendez-vous sur *www.furansujinconnection.com*, un site créé par les Français qui travaillent dans l'industrie de l'animation au Japon, et profitez d'un retour inédit sur la réalité du secteur.

Quel chemin suivre pour devenir story-boardeur ?

Les story-boardeurs français ayant besoin de maîtriser de nombreux aspects de la production comme le dessin au modèle, l'animation, le *layout* et le montage, il est indispensable d'avoir suivi une formation solide en animation pour prétendre à ce poste. La demande est très importante, mais la charge de travail est lourde. Par la suite, pour progresser dans sa carrière il est conseillé de s'intéresser de près au langage cinématographique en étudiant dans le détail des films en prises de vue réelles et leur mise en scène. Cela est valable également au Japon, mais pour les story-boardeurs japonais, la maîtrise du dessin est moins vitale. Beaucoup de story-boardeurs et réalisateurs n'ont jamais mis les pieds en école d'animation ou été animateurs eux-mêmes. Il est possible d'apprendre le *e-konte* sur le tas, auprès d'un *senpai*. •

Oban Star-Racers, © Savi The World Productions / Jetix Europe 2006 All rights reserved
Cannon Busters, © 2016 Make Stuff, LLC
© 1997 MADHOUSE
© © 2013 Nibariki - GNDHDDTK



CHRISTOPHE FERREIRA

D'ANIMATEUR À AUTEUR : ENTRE FRANCE ET JAPON

Passionné d'animation japonaise, Christophe Ferreira se destine à travailler comme animateur en France à la suite de sa formation en animation à Gobelins en 1998. En 2001, il saisit la rare opportunité de rentrer en contact avec un animateur japonais de légende, Yasuo Otsuka. Cet homme n'est rien de moins que le chef animateur original de *Lupin the 3rd* ou du premier long métrage de Hayao Miyazaki, *Le Château de Cagliostro*. À la suite d'une *master class* d'une semaine pendant laquelle il initiera quelques jeunes animateurs français aux techniques japonaises, M. Otsuka proposera à deux d'entre eux de partir au Japon pour continuer à les former.

Arrivé au Japon en 2003, Christophe subit de plein fouet la dure réalité que vivent les animateurs au quotidien. Les débutants y sont rémunérés au dessin. Il leur faut travailler plusieurs heures pour pouvoir se payer ne serait-ce qu'un ticket de train pour se rendre au studio ou acheter un repas de fortune. Mais grâce à quelques économies accumulées lorsqu'il était encore en France et l'aide d'un entourage bienveillant, il réussit à traverser cette passe difficile le temps de faire ses armes et de se familiariser avec la langue qu'il apprend de manière autodidacte.

Il travaille ensuite à la fois comme animateur sur des productions japonaises, mais développe aussi un projet ambitieux de coproduction franco-japonaise malheureusement inachevé. Entre 2009 et 2011, il fait partie de l'aventure du studio Ankama Japan, une belle tentative de rapprochement artistique entre les deux pays. Il y rencontre plusieurs anciens animateurs du studio Ghibli avec lesquels il sympathise.

Puis, toujours avide de nouvelles expériences, il se lance dans la bande dessinée française chez Dargaud, en parallèle à ses activités d'animateur freelance à Tokyo. Sa série *Le Monde de Milo* est un grand succès, notamment auprès du public jeunesse. On y découvre sa patte, marquée par une certaine influence du studio Ghibli dans les thèmes abordés comme l'enfance, la nature, l'imaginaire, ainsi que par un mode de représentation de l'espace réaliste et des cadrages cinématographiques propres à l'animation japonaise.

Repéré grâce à la qualité de son travail d'illustrateur et son professionnalisme en tant qu'animateur, Christophe Ferreira se voit proposer le développement de l'univers original du film *Hirune Hime* (voir notre article dans le numéro 216) réalisé par Kenji Kamiyama au sein du jeune studio Signal MD monté pour l'occasion. Impliqué sur ce long métrage depuis les tout débuts de la production, il participe même à l'élaboration du story-board en dessinant lui-même environ un tiers du *e-konte*, soit environ 500 plans. C'est une grande première pour un artiste français.

Pour l'anecdote, Christophe faisait partie de l'équipe d'*AnimeLand* lorsque le magazine n'était encore qu'un fanzine. Il en avait notamment dessiné la mascotte. Vingt ans plus tard, il est devenu un acteur à part entière du secteur de l'animation japonaise. Un parcours exemplaire qui nous réserve encore sans doute de belles surprises. •

© 2013 Nibariki - GNDHDDTK

PORTRAIT DE VOIX ×××

ALICE ORSAT
DE GAME OF THRONES À YOUR NAME.

[PAR FANTIN BENEDETTI]

Alice Orsat est une comédienne baignant dans le monde du doublage. Si aujourd'hui, le grand public peut l'entendre en Arya Stark dans *Game of Thrones*, celle qui a commencé à faire du doublage à l'âge de six ans dans la série *Médium* a une actualité chargée dans l'animation japonaise. C'est au sein d'un petit bar parisien que nous l'avons rencontrée.

Alice Orsat

Nous te connaissons comme étant une grande passionnée d'animation japonaise. Quelle a été ta réaction quand tu as su que tu allais passer des essais pour Mitsuha dans *your name.* ?
Pour Mitsuha, je n'ai pas passé d'essais. J'ai été appelée un beau mardi au lycée par Vanessa qui dirige Soundtastic au Luxembourg et qui me disait qu'elle venait de recevoir un film de Makoto Shinkai. Mon cœur a bondi parce qu'elle me proposait de faire l'héroïne. Elle m'a demandé si j'étais d'accord : évidemment !

Ce qui est particulier dans *your name.*, c'est que tu doubles Mitsuha mais également Taki dans son corps. C'est une particularité de jeu qui doit être différente.
Il y a une petite nuance de jeu de Mitsuha/Mitsuha à Mitsuha/Taki. Je ne dirais pas que ce sont deux voix différentes car dans l'ensemble, si j'avais changé ma voix, ç'aurait fait trop cliché. C'est davantage une différence d'énergies. Je dirais que Mitsuha a une énergie un peu plus hésitante. Elle a un côté plus pudique que Taki, qui, lui, est plus explosif.

your name.

Quand tu as doublé *your name.*, on sentait déjà le phénomène que le film allait devenir, au moins au Japon. Est-ce que ça a rajouté de la pression au moment du doublage ?
Je savais que ça avait été un phénomène énorme au Japon mais, au moment de l'enregistrer en français, on s'était dit : « *Ça ne fera pas plus de 100 salles en France.* » La plupart des cinémas préfèrent ne pas parier sur les films d'animation japonaise quand ce ne sont pas des Ghibli… Et pourtant ! Ça a fait énormément de salles en France ! En tant que fan de Makoto Shinkai, je m'étais mis un peu de pression. Je me disais : « *Cest un truc énorme au Japon, et même si ce n'est pas grand-chose en France, il faut que ce soit bien fait.* »

Tu as bien bien géré la pression de toute façon ?
Je l'ai plutôt bien gérée car l'ambiance en plateau était vachement sympa ! On rigolait mais on était aussi sérieux quand il le fallait. C'était une pression très, très supportable, d'autant qu'elle provenait surtout de mon petit cœur de *fangirl (rires)*.

En parlant de l'ambiance, tu as doublé peu après dans *Pokémon Générations*. C'était une ambiance qui devait être un peu différente. Peux-tu nous en parler ?
Oui, l'ambiance était un peu différente, déjà dans la mesure où l'on était plus d'une dizaine de

Pokémon Générations

© D. R.
© Mathilde Steinberg-Durup
© 2016 Pokémon/Nintendo
© 2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications,Inc. / AMUSE INC. / voque ting co.,ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc
© 2017 Lu Film partners

Lou et l'île aux sirènes

comédiens sur le plateau ! C'était en plus un très grand plateau alors qu'au Luxembourg on était sur un petit, un truc vraiment intime. À la base, c'était mon père (Guillaume Orsat, également comédien, NDLR) qui était appelé pour faire Watson. C'était dirigé par Nathanel Alimi qui lui avait dit : « *Est-ce que ta fille peut venir aussi ? J'ai un petit rôle pour elle.* » Le jour J, j'arrive donc avec toute mon excitation de pokéfan, et il me dit : « *Bon Alice, tu vas faire le rôle d'Iris.* » Dans ma tête, ça faisait : « *Iris ? Un petit rôle ?* » Autant vous dire que je l'ai doublée avec grand plaisir ! Autrement, le fait est qu'autour de moi, il y avait beaucoup de grands du doublage. Mon père plaisantait : « *Dis donc, si quelqu'un vient poser une bombe sur le plateau, on perd 80 % des grands du doublage français.* » C'est vrai que c'était un peu intimidant mais dans l'ensemble, ça s'est très bien passé ! En plus les images n'étaient pas finies : c'était comique de voir les personnages se foncer dessus sans qu'il y ait un seul zoom !

Plus récemment, tu as doublé Yuho dans *Lou et l'île aux sirènes* qui va sortir fin août. Tu es également sa voix « chantée ». C'était ta première fois ?

J'avais déjà interprété un générique de dessin animé à 12 ans mais je n'avais jamais sérieusement chanté en doublage. J'espérais le faire un jour et j'espère continuer à le faire. De toute manière, je vais me former en chant également car j'ai très envie de chanter. Ça fait partie de mes passions. C'était très drôle car le personnage n'est pas censé excellemment bien chanter. D'un côté, je mettais toute ma petite énergie et tout mon petit cœur dans ma chanson, et de l'autre il ne fallait pas que toutes les notes soient archi-justes, donc ça convenait bien à ma formation de chant actuelle qui est quasiment nulle. Enfin, j'arrive quand même à atteindre certaines notes donc je ne vais pas me plaindre *(rires)*.

Y avait-il d'autres difficultés à doubler le personnage de Yuho ?

Je ne parlerais pas de difficultés, mais de particularités. Yuho est une jeune japonaise très explosive et assez impulsive. Elle veut monter un groupe, devenir célèbre... Donc mon mot d'ordre ce jour-là, c'était l'énergie ! C'est pour ça que j'en ai dépensé beaucoup et que j'ai bien dormi la nuit suivante *(rires)*. De plus, l'animation de Yuasa a une particularité, c'est que les bouches et visages ne suivent aucune règle, il est donc difficile de rentrer vite dans le regard du personnage, de le cerner ! J'ai dû faire pas mal de prises sur les premières scènes pour me demander « *est-ce que je rentre dans le personnage ? Ça va bien rendre ?* », parce qu'en japonais on est habitué, on regarde et c'est une évidence ! Ça m'a pris plusieurs boucles pour trouver la voix que je voulais donner à Yuho. Ça fait partie des particularités de l'animation de Yuasa auxquelles je me suis faite pendant les premières scènes. •

« En tant que fan de Makoto Shinkai, je m'étais mis un peu de pression »

Un grand merci à Alice Orsat pour son temps !

© 2016 TOHO CO., LTD. / CoMix Wave Films Inc. / KADOKAWA CORPORATION / East Japan Marketing & Communications,Inc. / AMUSE INC. / voque ting co.,ltd. / Lawson HMV Entertainment, Inc
© 2017 Lu Film partners

musique

LE HIP-HOP DANS LES ANIME
YOU MUST THINK FIRST BEFORE YOU MOVE

[par **BRUNO DE LA CRUZ**]

Mouvement artistique universel, le hip-hop s'est fait une place relativement discrète dans l'industrie de l'animation japonaise mais elle est suffisamment qualitative et bien utilisée pour être soulignée. Une trace que l'on doit surtout à deux monstres sacrés que sont Nujabes et RZA.

Nujabes

RZA

Avec un peu de légèreté, on pourrait commencer cet article par l'*ending* français de *Pokémon*, le Pokérap. Plus sérieusement, le rap s'est invité, plus ou moins furtivement, sur certaines séries le temps d'un *opening* ou pour accompagner la sortie d'une OST : *Naruto*, *Bleach*, *Gantz*, *Tokyo Tribe 2* et même *Michiko & Hatchin*, avec des titres urbains *made in* favelas, se sont laissé séduire par la pluralité du rap et sa souplesse. Mais l'essentiel est ailleurs.

TRACK 01

26 février 2010. Jun Seba, plus connu sous son nom d'artiste Nujabes, trouvait la mort dans un accident de la route. Émérite producteur hip-hop et lui-même DJ, l'artiste japonais s'était distingué auprès des oreilles d'*animefans* en signant les meilleurs morceaux de *Samurai Champloo* (Manglobe, 2004), l'une des productions phare de la carrière de Shin'ichirô Watanabe. Le réalisateur de *Cowboy Bebop*, toujours partant pour des mariages succulents, a imaginé un univers *chambara* bercé par des tonalités débarquées du hip-hop ou guère éloignées du R'N'B. Pour arriver à ses fins, il emmena dans ses bagages l'équipe Forces of Natures, composée des DJ KZA et Kent, mais aussi le rappeur Fat Jon, Tsutchie et le regretté Nujabes, donc.

Samurai Champloo

L'*opening* de *Samurai Champloo*, réalisé par Mamoru Hosoda, annonce la couleur : des samples (ou boucles) courts, à peine saturés pour conserver un style *old school*, des *lyrics* anglaises et un piano discret pour dénoter le *cross-genre* de l'œuvre. Sur le reste des OST, Nujabes sera fidèle à lui-même, capable d'accompagner la balade un peu aveugle, presque anodine, du trio de la série. Si l'artiste dispose d'un bagage technique suffisant pour répondre au style débridé de Mugen, avec des rythmes versatiles rappelant les *battles*, Nujabes garnit largement ses ambiances de nostalgie, collant parfaitement aux hésitations de Fûu. Au final, le compositeur n'aura donné vie qu'à trois albums et une petite *mixtape*, mais ce travail, accouplé à pléthore de collaborations, aura marqué son époque et relancé l'*abstract hip-hop* – un dérivé du rap, moins engagé, presque exclusivement instrumental et plus spirituel – dans son pays. Immortel.

TRACK 02

Dans un registre bien plus *under* et sale, la bande-son d'*Afro Samurai* (Gonzo, 2003) offre une vision plus pure du hip-hop *made in US*. À sa baguette, RZA, un visionnaire issu d'un des plus grands groupes de rap de l'histoire, le Wu Tang Clan, né au début des années 1990 à New York. Bien avant que l'homme n'officie sur cette ambitieuse production clairement destinée à l'international (la VO est américaine avec un casting réunissant Lucy Liu et un mémorable Samuel Jackson), RZA et le Wu Tang n'avaient jamais caché leur attirance pour le monde des moines Shaolin, comme le prouve le morceau *Da Mistery of Chessboxin*, directement introduit par une scène du film *Shaolin vs Wu Tang* (1983), donnant le nom du groupe (leur premier album s'intitule d'ailleurs *36 Chambers*). Sans tomber dans le ridicule raccourci,

Samurai Champloo © manglobe/Shimoigusa Champloos
Afro Samurai © 2006 TAKASHI OKAZAKI, GONZO / SAMURAI PROJECT
Photos : © D.R.

« Le père d'Afro représente la vieille culture de la soul, et son ennemi, la culture du rock, le gunslinger western »

MORCEAUX CHOISIS

Wu Tang Clan - *Da Mistery of Chessboxin*
RZA/ Q-Tip – *Just A Lil Dude*
Michiko & Hatchin - *Papo Cafajeste*
RZA - *Tears of a Samurai*
Nujabes - *First Samurai*
Nujabes - *The Space between two worlds*

RZA, également producteur, a toujours considéré le rap comme un art martial, et pour corroborer l'idée du *sword style* du groupe, plusieurs bruits de lames s'entrechoquant viennent garnir les fonds sonores de leur production. En 1999 déjà, RZA avait composé la BO du film *Ghost Dog*, et continuera de séduire l'hétéroclite Quentin Tarantino en participant à *Kill Bill* mais aussi l'excellent *Django Unchained*. L'homme a toujours choisi avec parcimonie ses collaborations. Une façon de ne pas perdre son premier public.
Composé de véritables phénomènes de la scène hip hop (Method Man, Redman, ODB, Raekwon), le Wu Tang Clan détient avec RZA un producteur malin à la créativité débordante, enfermé 24 h/24 dans son studio, voyant défiler les MC à sa porte pour choper la meilleure création. Sa force, c'est d'avoir composé des instrumentals qui viennent à la fois accompagner l'agressivité de la vocalité du groupe, mais aussi jouer des nuances, mêlant des inspirations jazz et funk. Très à l'aise sur une flopée d'instruments comme sur *beat box* ou son logiciel ami Pro Tools, RZA saura habiller toutes les émotions de la série de Gonzo. De la scène sensuelle drapée d'une soul pure à de nerveux affrontements rythmés par un beat sec en passant par le germe de la vengeance, RZA sait tout faire. Avec lui, les personnages deviennent les chorégraphes sauvages de cet *anime* cool mais frénétiquement meurtrier.

BONUS TRACKS

Appuyé par le producteur Taito Okiura et profitant d'une vraie liberté, RZA ne va pas limiter sa participation à de succulents *featurings*. Il va personnifier les thèmes musicaux. « *Pour moi*, explique RZA, *le père d'Afro représente la vieille culture de la soul, et son ennemi, la culture du rock, le* gunslinger western ». Afro est alors ce qui reste de la soul, et il va se nourrir de sa vengeance vis-à-vis du rock, et deviendra le hip-hop, soit « *une combinaison de musiques* », comme le dit RZA. Le geste est malin.
Récemment orpheline de Prodigy, la moitié du légendaire groupe Mobb Deep, la scène hip-hop continue d'être boudée des productions nippones actuelles. À l'inverse, on ne compte plus les références *anime* et manga dans les textes des rappeurs, et ce, qu'ils soient français, américains ou suédois. Peut-être aura-t-on une nouvelle expérience avec les *anime Children of Ether* ou *Cannon Busters*, imaginés par l'artiste LeSean Thomas, immense amateur de hip-hop ? •

Afro Samurai

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

Mangathèque, c'est la sélection – subjective – des nouveaux titres reçus et à paraître ces mois-ci qui ont le plus marqué, en bien ou en mal, la rédaction d'*AnimeLand*.

[Rubrique réalisée par **Maxime Bender, Pa Ming Chiu, Marion Cochet-Grasset et Joan Lainé**]

SHÔNEN

YOUR NAME.

Auteurs : Makoto Shinkai, Ranmaru Kotone
Nb de tomes : 3 au Japon (série terminée)
Éditeur VO : Media Factory
Éditeur VF : Pika
Sortie : 05/07 **Prix :** 7,50 €

Le succès de l'*anime* en hiver dernier amène chez nous le roman (également édité chez Pika) et le manga. Celui-ci retrace à la case près le scénario de Shinkai, bien que Kotone utilise parfois un cadrage différent. Sans les voix et la mise en scène, on s'attache moins aux personnages de cette version papier, mais le tout reste agréable à lire et de bonne facture. Ce premier volume aurait mérité de s'éloigner de l'*anime* (qui, il faut le reconnaître, est difficile à égaler) mais il est parfait pour patienter jusqu'à la sortie DVD/Blu-ray ! P. M. C.

SHÔNEN

7TH GARDEN

Auteur : Mitsu Izumi
Nb de tomes : 8 au Japon, série en cours
Éditeur VO : Shûeisha
Éditeur VF : Delcourt
Sortie : 30/08 **Prix :** 7,99 €

Jardinier au service de sa maîtresse, Awyn passe un pacte avec une démone afin de protéger son havre de paix d'une purge orchestrée par l'Église. Izumi, qu'on connaissait pour avoir adapté *Ano Hana* (Panini), signe là son premier manga original et… ce n'est vraiment pas terrible. L'auteur nous plonge dans un monde de *dark fantasy* dans lequel sont opposés anges et démons. Manichéen au possible, on se retrouve servi d'un antihéros de pacotille. Le tout est accompagné d'un *fan service* rendu agréable par le trait de l'artiste. J. L.

SHÔNEN

FAIRY GIRLS

Auteurs :
Hiro Mashima, Boku
Tomes au Japon :
4, série terminée
Éditeur VO : Kodansha
Éditeur VF : Pika
Sortie : 28/06 **Prix :** 6,95 €

Voici le dernier *spin-off* de la série de Hiro Mashima qui nous fera le plaisir de revenir à l'occasion du prochain festival d'Angoulême en janvier 2018, histoire de célébrer comme il se doit la fin de *Fairy Tail*. Dans ce manga, place aux héroïnes de la guilde qui ont enfin leur aventure ! Et même si on les aperçoit en maillot de bain sur l'une des couvertures, ça ne sera pas les vacances pour autant ! Malgré la fête inaugurale, on plonge au cœur d'une enquête dans le palais royal où un imposteur aurait pris la place du roi… Au dessin, Boku maîtrise parfaitement le trait *Fairy Tail*. M.B.

VERS L'OUEST

Auteurs : Zheng Jianhe, Deng Zhihui
Éditeur VF : Urban China
Sortie : 22/09 **Prix :** 7,90 €

Xuan Zang, le moine sacré, peut enfin se reposer : son voyage en Inde est terminé et sa mission de rapporter en Chine les textes sacrés du bouddhisme, un succès. Seulement, des décennies plus tard, il découvre que le but des dieux n'était pas d'apporter la paix sur la Chine mais à l'inverse de récupérer les rouleaux sacrés pour contrôler le monde ! Le moine décide donc de reformer une équipe pour lutter contre les divinités du ciel, et de se mettre à nouveau en route vers l'ouest ! Fan de *Street Fighter* et *Mortal Kombat* ? Vous allez adorer !

MANHUA

publi-rédactionnel

publi-rédactionnel

MANHUA

LA LÉGENDE DU HÉROS CHASSEUR D'AIGLES

Auteurs : Jin Yong, Li Zhiqing
Éditeur VF : Urban China
Sortie : 22/09 **Prix :** 19,95 €

Dans la Chine du XII[e] siècle, deux braves amis sont assassinés par des envahisseurs. Afin de les venger, leurs fils respectifs décident de se former aux arts martiaux. Mais si l'un choisit la voie de la droiture et de la justice, l'autre est fasciné par le pouvoir et la puissance… Vengeance, amours, trahison, loyauté, amitié : tous les ingrédients d'une grande épopée sont réunis dans ce récit initiatique, pour notre plus grand plaisir.

Jin Yong est considéré comme LE maître incontesté du *wuxia*, roman d'arts martiaux. La légende du héros chasseur d'aigles fait partie de ses plus grands chefs-d'œuvre !

SHÔJO

SO CHARMING!

Auteur : Kazune Kawahara
Nb de tomes : 4, série en cours
Éditeur VO : Shûeisha
Éditeur VF : Kana
Sortie : 25/08 **Prix :** 6,85 €

L'auteure de *Mon Histoire* (édité chez Kana et disponible chez Crunchyroll en *anime*) revient en France avec son dernier récit (2016), toujours centré sur son thème de prédilection : les relations amoureuses et leur complexité. Nonoka, lycéenne, est persuadée de tout savoir sur l'amour, mais lors d'un rendez-vous arrangé, elle tombe sur Naoya… et finalement, une relation particulière naîtra entre eux. Si Nonoka la gaffeuse pourra énerver certains lecteurs par ses réactions, le personnage de Naoya trouvera son public sans problème. M. CG

SEINEN

DRESSEUSES DE MONSTRES

Auteur : Mujirushi Shimazaki
Nb de tomes : 2, série terminée
Éditeur VO : Hôbunsha
Éditeur VF : Komikku
Sortie : 06/07 **Prix :** 7,90 €

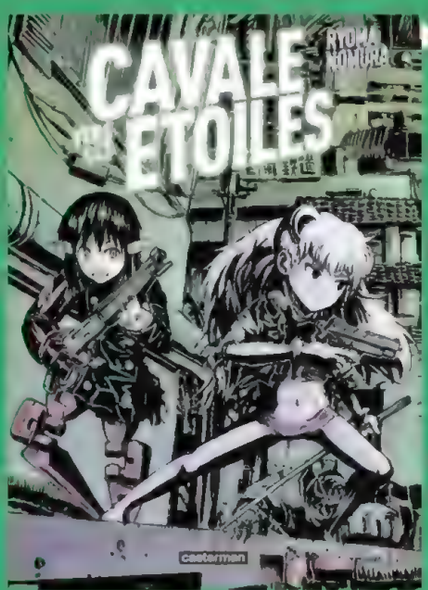
Vivant dans un monde peuplé de *kaijû*, Ion et Sora s'engagent dans un cursus scolaire leur apprenant à dompter les créatures au son de leur voix. Elles font rapidement la connaissance de Bleu, monstre vivant au sein de leur collège. Ainsi débute le manga de Mujirushi Shimazaki, une tranche de vie *moe* avec des jeunes filles, dont l'originalité consiste à rendre ces traditionnels *kaiju* mignons. Loin de *Godzilla* ou même *Pacific Rim*, ceux présentés dans le manga sont attendrissants. C'est vraiment une comédie charmante, quoiqu'un peu creuse par moments. Heureusement qu'elle est conclue en deux volumes, ce qui lui évite d'être répétitive. J. L.

SHÔNEN

MEMINISSE

Auteur : Makoto Shiozuka
Nb de tomes : 2, série terminée
Éditeur VO : Media Factory
Éditeur VF : Doki Doki
Sortie : 23/08 **Prix :** 7,50 €

Un manga qui, comme son nom l'indique lorsqu'on a pris l'option latin à l'école, a pour thème « se souvenir ». La mémoire est donc au cœur de ce récit fantastique en deux tomes. On découvre très rapidement les deux héros, une charmante jeune fille capable de modeler et de jouer avec les souvenirs des individus, et un garçon qui n'en a aucun… En face d'eux, on trouve des personnages « spéciaux » aux pouvoirs qui dépassent l'entendement. Chacune des intrigues et questions posées dans le manga a sa réponse et c'est tout ce que l'on demande ! Un *shônen* d'aventure contemporain et moderne qui conviendra parfaitement au plus grand nombre pour finir l'été. M. B.



SEINEN

CAVALE VERS LES ÉTOILES

Auteur : Ryoma Nomura
Nb de tomes : 2 au Japon, série terminée
Éditeur VO : Kôdansha
Éditeur VF : Casterman
Sortie : 23/08 **Prix :** 11,95 €

Attention, énorme coup de cœur ! *Cavale vers les étoiles* décrit une course-poursuite dans laquelle deux filles tentent de rejoindre Mars en étant poursuivies sans relâche. L'une est une petite furie échappée d'un laboratoire militaire, l'autre une vendeuse de nouilles qui se retrouve embarquée dans le périple. Tout en conservant sa personnalité, Nomura nous plonge dans un univers de S.F. le plus cool de l'année. On regrettera toutefois l'adaptation des onomatopées : au revoir les symboles japonais, place à une francisation des bruits rappelant les mangas des années 1990. J. L.

SEINEN

GAMBLING SCHOOL

Auteurs : Toru Naomura, Homura Kawamoto
Tomes au Japon : 7, série en cours
Éditeur VO : Square Enix
Éditeur : Soleil
Sortie : 28/06 **Prix :** 7,99 €

Amateurs de poker, de jeux de hasard et de bluff, voici le manga parfait pour vous. Cette histoire nous immerge au cœur d'un lycée qui n'a que faire des notes ou du sport. Le complexe scolaire Hyakkaô est centenaire et forme les grands de ce monde à être fin tacticien ou à savoir lire dans les pensées. Et rien n'est mieux que le jeu pour exploiter toutes ces capacités. Graphiquement surprenant par l'expression du vice sur le visage des personnages, *Gambling School* s'avère très prenant dans son explication des mécanismes de jeu. M. B.

SHÔNEN

LES RÔDEURS DE LA NUIT

Auteur : Gotôge Koyoharu
Nb de tomes : 6 au Japon, série en cours
Éditeur VO : Shûeisha
Éditeur VF : Panini
Sortie : 23/08 **Prix :** 6,99 €

Alors que Tanjiro revient chez lui, il trouve sa famille massacrée par un ogre. Seule survivante, sa sœur est contaminée par la créature et se transforme en mangeuse d'hommes. Afin de la protéger, notre héros se lance dans la voie des pourfendeurs d'ogres. Nouveau manga issu du *Shônen Jump*, *Les Rôdeurs de la nuit* nous plonge dans un Japon fantastique de l'ère Taishô avec fraîcheur. Singulier par son style, fascinant par sa narration, émouvant grâce à la relation fraternelle, on se souvient des bonnes heures du manga folklorique à la *Inuyasha*. Espérons que la série ne s'enlise pas dans des poncifs qui rendent des titres comme *My Hero Academia* ou *Black Clover* trop lisses. J.-M.

SEINEN

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

Auteurs : Norihiko Kurazono, Jules Verne
Tomes au Japon : 4, série terminée
Éditeur VO : Media Factory
Éditeur : Pika
Sortie : 06/09 **Prix :** 8,05 €

Les œuvres de Jules Verne sont depuis longtemps mises à de nombreuses sauces. L'auteur lui-même a déjà été un héros de manga (*City Hall*), mais cette fois-ci c'est une adaptation fidèle à l'original qui nous est proposée. *Voyage au centre de la Terre* est l'une des histoires les plus célèbres au monde, un récit de science-fiction rare, sombre et incontournable. Le trait du *mangaka* est agréable pour cette lecture et nous permet de découvrir ou redécouvrir l'aventure de ce savant allemand et de son neveu qui, en plein XIXe siècle, entreprennent une quête dans les entrailles de la planète suite à la découverte d'un ancien manuscrit. M. B.

SHÔNEN

PSYCHO-PASS : INSPECTEUR AKANE TSUNEMORI

Auteurs : Gen Urobuchi, Akira Amano
Tomes au Japon : 3 (série terminée)
Éditeur VO : Hakusensha
Éditeur VF : Kana
Sortie : 08/2015 **Prix :** 7,45 €

Le 22e siècle marque une nouvelle ère. Les mensurations prennent l'ascenseur social. Les gens ne sont plus ce qu'ils veulent être, mais ce que leur psycho-pass leur permet d'être. Psycho-pass mesure le taux de criminalité latent d'un individu. Il est essentiel à la stabilité de la société. Akane Tsunemori, inspectrice de police, est nommée à la division 1 du département de prévention du crime. Elle découvre rapidement les rouages de cette société où les criminels sont traqués par des robots. Mais ses supérieurs ont-ils vraiment le bien de la population à cœur ?

SHÔJO

AU-DELÀ DE L'APPARENCE

Auteur : Fumie Akuta
Nb de tomes : 5 (3 au Japon, série en cours)
Éditeur VO : Hakusensha
Éditeur VF : Kana
Sortie : 07/2016 **Prix :** 6,65 €

Alors que la mère de famille vient de lui annoncer qu'elle a été diagnostiquée atteinte d'une maladie incurable, Tomoya Kamiyama, collégien, est persuadé que personne ne le comprend. Mais à cause de son air sérieux, il est perçu par ses camarades comme quelqu'un d'inaccessible. Un matin, il découvre que sa mère a disparu. Il se rend alors compte qu'il ne sait rien d'elle. Qui est-elle vraiment ? Le mystère va alors peu à peu s'épaissir. De la première page à la dernière, Fumie Akuta nous plonge dans le quotidien d'un jeune adolescent en quête d'identité. Entre rires et larmes, on ne peut que s'attacher à Tomoya, attendrissant et touchant à souhait. Un vrai coup de cœur !

MANHUA

LE MONDE DE ZHOU ZHOU

Auteur :
Nb de tomes : 1 (série en cours)
Éditeur VF : Casterman
Sortie : 03/2016 **Prix :** 17 €

Zhou Zhou est une petite fille solitaire. Elle passe son temps à dessiner et imaginer des histoires avec ses personnages préférés. Un jour, elle découvre une lampe magique qui lui permet de donner vie à ses dessins. Elle se retrouve alors plongée dans un univers parallèle peuplé de créatures étranges et de personnages issus de ses dessins. Zhou Zhou va devoir faire face à de nombreux dangers et apprendre à maîtriser ses pouvoirs pour espérer retrouver sa famille et rentrer chez elle.

SEINEN

WINGED MERMAIDS

Auteur :
Tomes au Japon : 1 (série terminée)
Éditeur VO :
Éditeur VF :
Sortie : 10/2016 **Prix :** 7,15 €

Le château Hanaya est le seul bâtiment encore debout après une attaque de la flotte ennemie. Les survivants se réfugient dans ses murs, mais ils ne sont pas seuls. Des créatures étranges, de type inconnu, rôdent dans les couloirs. Les habitants vont devoir faire face à leurs peurs les plus profondes pour espérer survivre. Mais ce qui les attend dans les entrailles du château est bien pire que tout ce qu'ils auraient pu imaginer. Un huis clos angoissant et haletant, qui ne laisse pas de répit au lecteur. Un manga à ne pas mettre entre toutes les mains !

DISPONIBLE LE 22 SEPTEMBRE EN LIBRAIRIE
Zheng Jianhe & Deng Zhihui présentent
VERS L'OUEST
Ils veulent contrôler le monde.
Arrivera-t-il à lutter contre les dieux ?
Découvrir le trailer
Télécharger du contenu bonus
URBAN CHINA
www.urbanchina-editions.com

000_PUB.indd 6 13/07/2017 15:39

Gantz
LA MANIPULATION DU LECTEUR

[PAR Maxime Bender]

S'il y a bien une série qui ne laisse pas insensible – qu'on aime ou pas –, c'est *Gantz*. Élevé aujourd'hui au rang des essentiels de manga de S.F. à avoir lu avant 40 ans sous peine d'avoir raté sa vie, ce titre revient cet été dans nos librairies, paré d'une « *perfect edition* » et accompagné d'un *spin-off* : *Gantz: G.*

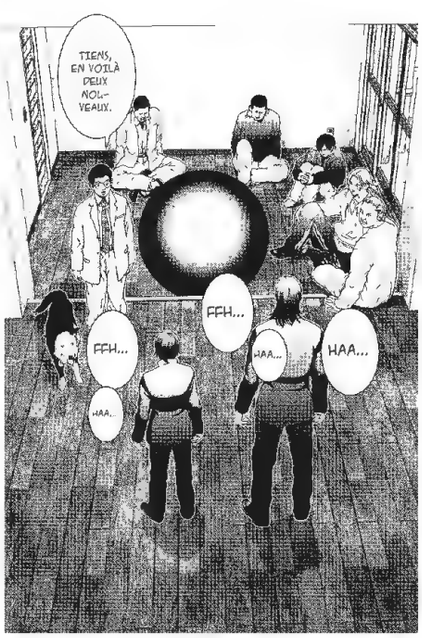
EN BREF

Un récit de science-fiction violent et psychologique qui pose la question du prix à payer pour racheter sa propre vie. Une série rare et dure qui met en exergue le pire et le meilleur en chacun de nous.

★★★★★

Titre original : *Gantz*
Auteur : Hiroya Oku
Nb de tomes : 37, éd. simple (série terminée) / 18, *perfect edition*
Prépublication : *Young Jump*
Éditeur VO : Shueisha
Éditeur VF : Delcourt-Tonkam
Genre : *seinen*
Prix : 15 € (*perfect edition*)

Gantz est un manga de science-fiction écrit et dessiné par Hiroya Oku au début des années 2000 et composé de 37 tomes pour son *arc* principal. Pendant treize ans, il a été prépublié dans le *Young Jump* au Japon, l'un des hebdomadaires les plus vendus, au sein duquel on trouve des titres comme *Zetman* ou *Terra Formars* plus récemment. Une chance pour un *mangaka* qui se devait d'être au niveau à ce moment-là. En effet, il sortait d'un cuisant échec avec le manga *Zero One*, une œuvre expérimentale dans laquelle il a tenté de tout faire en modélisation 3D. Le résultat était un objet étrange et objectivement peu convaincant qui a été arrêté au bout de trois tomes. Les responsables éditoriaux, refroidis par l'expérience, et l'auteur, qui a perdu beaucoup d'argent dans le projet, se sont trouvé dans l'obligation de réussir leur prochain titre. Celui-ci était une œuvre de science-fiction, *Gantz*, une critique acerbe de la société au concept radical : rassembler les pires facettes de l'espèce humaine et leur donner les clés de la préservation du monde.
L'histoire est celle de Kei Kurono, un lycéen relativement cynique et égoïste. Un jour comme tant d'autres, en attendant son métro, il rencontre un ami d'enfance, Masaru Katô. Ce dernier le pousse à faire un geste héroïque et insensé : descendre sur les voies afin d'essayer de sauver un clochard ivre qui vient d'y tomber. Une



GANTZ : INFLUENCE ET ORIGINE

Hiroya Oku a eu l'idée de ce manga au lycée où il en avait écrit les contours. Fan de S.F., de série Z et d'horreur, c'est avec toutes ces influences qu'il a trouvé les premiers ingrédients de *Gantz*. Le ressort de la mort du héros dès les premières pages lui a, par exemple, été inspiré par un roman de Robert Sheckley, *Le Temps meurtrier*. La partie « costume » et « l'appréhension » des capacités de celui-ci viennent cette fois des films de super-héros. La S.F. n'étant pas le genre le plus évident commercialement, l'auteur a d'abord dû faire ses preuves avec un autre manga, *Hen*, un titre romantico-érotico-comique (jamais publié en France) et c'est une fois qu'il s'est « imposé » qu'il a eu sa chance. Quant au nom « Gantz », il est tiré d'une série TV éducative diffusée dans les années 1970. Intitulée *Ganbare, Robocon!*, elle apprenait aux enfants les bons usages et les règles sociales de la vie quotidienne japonaise. À chaque épisode, un robot-professeur distribuait des points et ce robot portait le doux patronyme de... Gantz.

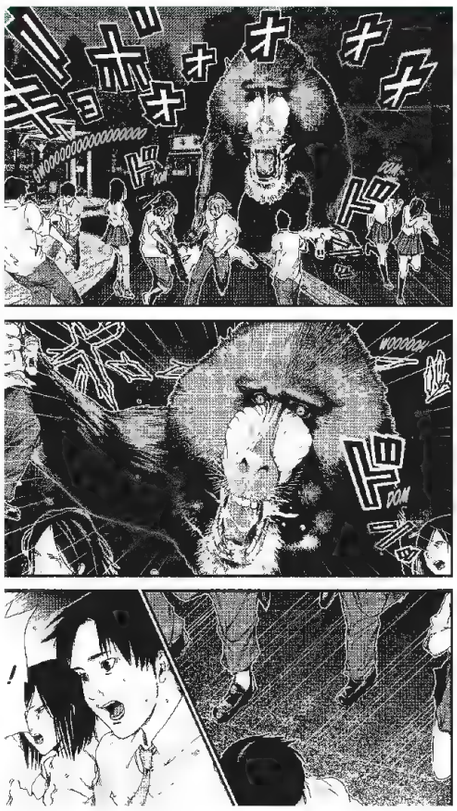
GANTZ © 2000 by Hiroya Oku / SHUEISHA Inc.

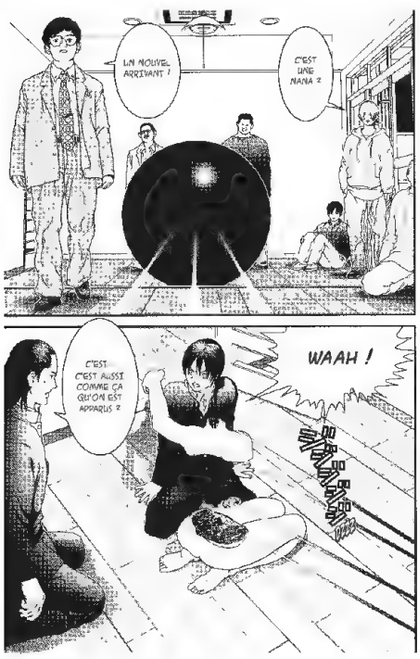
« POUR S'IMPOSER, GANTZ SE DEVAIT D'ÊTRE IMPRÉVISIBLE ET DE BRISER LES RÈGLES ÉTABLIES : C'EST RÉUSSI »

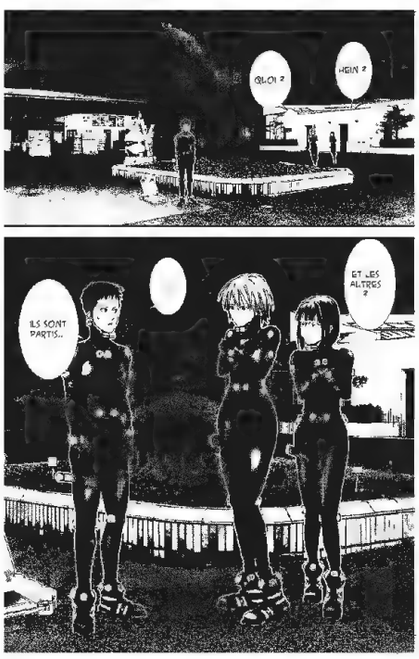
action tellement insensée qu'ils se font écraser... C'est à ce moment précis qu'ils se téléportent dans un appartement de Tokyo dans laquelle on trouve une étrange sphère noire nommée Gantz. D'autres personnes apparaissent tout aussi étrangement et les questions pleuvent : sont-ils morts ? Que se passe-t-il ? Est-ce une télé-réalité glauque ? Une expérience secrète ? Chacun tente d'avoir des réponses et de trouver un sens à ce qui leur arrive jusqu'au moment où la sphère leur « donne » des tenues et des armes, puis les transfère dans un lieu inconnu afin de s'occuper de missions déconcertantes et réellement dangereuses.

CRUAUTÉ ET SENTIMENT DÉRANGEANT

Dès le départ, une étrange ambiance se dégage de ce manga : d'abord très sombre, notamment avec l'apport du huis clos, mais aussi très déstabilisante avec un étalage de beaucoup de violence. Les combats sont irrépressiblement sanglants, le visage de certains personnages parfois abject et le tout se voit jalonné de scènes pseudo-érotiques écœurantes et de dialogues cyniques et crus teintés d'un humour noir assumé. Comme toute bonne série de S.F., l'intrigue pose ici et là un nombre incommensurable de questions, existentielles ou non, pour permettre de sombrer agréablement dans chaque planche. Un tour de force pour cet auteur qui réussit à emprisonner le lecteur presque comme dans une prise d'otage. Et tel un véritable ravisseur, il va jouer avec ce lecteur aliéné, le trahir, le décevoir et à la fin, on en redemande. C'est un récit qui entraîne une sorte de captivité tant la construction scénaristique peut surprendre, mais, tel un véritable syndrome de Stockholm, c'est avec plaisir que l'on plonge dans le tourbillon infernal de cette histoire si peu commune. Dans la mesure où les rebondissements sont légion, les standards du genre se retrouvent très souvent pris à contre-pied. Ainsi, des personnages que l'on pense « principaux » risquent fortement de mourir à tout moment, on ne sait plus si c'est le monde réel, la sphère est odieuse et improbable. Hiroya Oku calcule tout et c'est grâce à ce rythme effréné de surprises et ces montagnes russes émotionnelles qu'il tresse cette narration. Pour s'imposer, *Gantz* se devait d'être imprévisible et de briser les règles établies : c'est réussi. Alors même si tout n'est pas très heureux et que sur 37 tomes, il reste des passages plus faibles, on peut estimer que ce manga est l'œuvre la plus aboutie de l'auteur. Depuis, il a signé *Last Hero Inuyashiki*, un succès mesuré, loin de créer la légende comme *Gantz* l'a fait.







L'APPORT IMPORTANT DE LA 3D DANS LE DESSIN

L'autre aspect qui n'échappe à personne dans *Gantz*, c'est le dessin. Très particulier, le style de l'auteur, sur son travail traditionnel, s'améliore grandement au fil des tomes. Son coup de crayon très reconnaissable se modernise et les principaux protagonistes deviennent parfaitement maîtrisés. Mais l'élément important vient de son équipe d'assistants, des spécialistes informatiques. À partir d'une esquisse du *mangaka*, sa *team 3D* va concevoir une partie des décors par ordinateur. Concernant les extérieurs, là aussi, ils utilisent un traitement numérique, basé sur des photos. Le rendu final est semi-réaliste et certains lecteurs pourraient même se dire « *ça se passe à côté de chez moi !* ». Les bonus du manga fourmillent

GANTZ © 2000 by Hiroya Oku / SHUEISHA Inc.
GANTZ : G © 2015 by Hiroya Oku, Keita Iizuka / SHUEISHA Inc.

de ce genre d'explications et de détails sur les méthodes de travail de l'auteur et de son équipe. La *perfect édition* proposée par Delcourt-Tonkam en constitue un parfait exemple avec une interview d'Hiroya Oku dès le premier tome.

GANTZ: G, LE DERNIER SPIN OFF

Gantz est donc une série-fleuve au concept fulgurant et transposable à l'infini : des individus, victimes d'un accident, se retrouvent à devoir suivre les ordres d'une sphère qui les envoie en mission pour contrecarrer des attaques d'envahisseurs en échange de points. Oku offre ici une nouvelle histoire appelée *Gantz: G* et dessinée par Keita Iizuka. Cette fois-ci, c'est toute une classe d'un lycée en voyage scolaire qui se fait piéger par la boule noire. Cette partie en trois volumes a été créée pour accompagner la sortie du film d'animation en 3D : *Gantz: O* (voir encadré). La petite spécificité de *Gantz: G* se trouve parmi les protagonistes, de jeunes héroïnes, et leurs ennemis qui peuplent un zoo. L'ensemble est fidèle à la série principale, toutes les « règles » de *Gantz* sont respectées et chacun a bien évidemment ses propres enjeux et son propre but dans ce *death game* infernal. Ce titre dérivé peut avoir deux utilités : prolonger la flamme pour les fans ou simplement servir d'introduction pour ceux qui n'ont pas encore goûté au désespoir et la dureté de ce récit. Car même si toutes les saveurs de *Gantz* ne sont pas présentes, ça en a tout de même le goût, et ce goût-là est toujours bon. •

GANTZ : FILM LIVE, SÉRIE D'ANIMATION ET FILM 3D

Fort de son succès au Japon et dans le monde, *Gantz* a été plusieurs fois adapté et dérivé. Ainsi, en manga, en plus de la série principale et de *Gantz: G*, une bible appelée *Gantz Manuel* a-t-elle été publiée tout comme un roman et un *artbook*. L'équipe d'Osaka que l'on retrouve des tomes 21 à 26 a eu droit à son propre ouvrage, *Gantz: Osaka*. En 2016, c'est cet *arc* scénaristique qui a été adapté au cinéma ; appelé *Gantz: O*, le film a été entièrement réalisé en 3D-CGI (disponible sur Netflix). Une série animée de deux saisons de 13 épisodes, *Gantz: First stage* et *Second stage*, existe et dispose d'une fin différente du manga. Enfin, deux films *live*, bien accueillis hors du Japon, ont été réalisés : *Gantz : le commencement* et *Gantz : Révolution*, qui ont tous deux disposé d'un budget conséquent et d'un casting quatre étoiles (Wild Side Vidéo).

EN BREF

Un *spin-off* simple et efficace qui reprend les codes de la série mais les exploite différemment avec une équipe de lycéennes face à des animaux aliens.

★★★

Titre original : *Gantz: G*

Auteurs :
Hiroya Oku, Keita Iizuka

Nb de tomes :
3 (série terminé au Japon)

Prépublication :
Miracle Jump, Jump+

Éditeur VO : Shueisha

Éditeur VF : Delcourt-Tonkam

Genre : *seinen*

Prix : 9,35 €

CHRONIQUES

UGLY PRINCESS
LA BEAUTÉ EST DANS L'ŒIL DE CELUI QUI REGARDE

[PAR **PA MING CHIU**]

Après *Switch Girl!!*, Natsumi Aida revient avec un titre qui s'attache une nouvelle fois à parler des apparences, mais en allant encore plus loin. Au lieu d'une héroïne mal fagotée en secret, nous avons dans *Ugly Princess* une jeune fille qui souffre vraiment de son physique. À l'heure des débats sur la représentation des corps, le propos est plus que jamais d'actualité.

EN BREF

S'il n'est pas révolutionnaire dans sa forme, *Ugly Princess* renvoie à des problématiques toujours viscéralement ancrées dans nos mœurs et nos sociétés. Très juste, le manga est autant vecteur de courage qu'une piste de réflexion.

★★★★½

Titre original : *Kengai Princess*
Auteur : Natsumi Aida
Prépublication : *Margaret*
Nombres de tomes : 6 en France, 7 au Japon (série terminée)
Éditeur VO : Shueisha
Éditeur VF : Akata
Genre : *shôjo*
Prix : 6,95 €

On entend beaucoup de mots qui finissent par « phobie » dans les débats féministes en ce moment : « grossophobie », « maigrophobie », « mochophobie », etc. Depuis l'avènement d'Internet, l'explosion des médias sociaux et l'ouverture de tribunes d'expression pour tous, on ose enfin mettre des mots sur une forme de discrimination sourde et parfaitement intégrée aux mœurs.
Bien sûr que ce n'est pas nouveau. Mais personne n'en parlait dans une société de consommation attachée aux apparences, où il faut faire rêver avec toujours plus beau. Quitte à codifier et normaliser ce « beau » pour se simplifier la tâche. Quitte à décréter que cette beauté doit être immédiate, lisse et ne souffrir d'aucune forme de complexité et d'ambivalence. C'est la culture de l'instantané après tout.
De son propre aveu, Natsumi Aida a subi cette violence du quotidien et l'exprime dans *Ugly Princess* avec les meilleures armes qui soient : la sincérité, la générosité et l'humour.

MAIS D'UNE MANIÈRE GÉNÉRALE, LES HUMAINS MODERNES JUGENT SI QUELQU'UN EST GROS OU PAS, EN REGARDANT AU DESSUS DE CETTE LIGNE.
SIMPLEMENT, IL SEMBLE QUE JE SUIS PLUS JOUFFLUE QUE LA MOYENNE
(DÉJÀ QUE J'AI UNE GROSSE TÊTE)
ET BIEN QUE NOUS PESIONS LE MÊME POIDS, BIZARREMENT, EN NOUS REGARDANT, PERSONNE N'ARRIVE À LE CROIRE
SI ON ME COMPARE AVEC HARU, NOUS M'AVONS QUE 3 CM DE DIFFÉRENCE DE TAILLE ...
SOUVENT J'IMAGINE QUE S'IL EXISTAIT EN CE MONDE UN PETIT BOUTON MIRACULEUX ...
CLIC
FWOSH

« VAS-Y, T'ES QU'UNE MYTHO ! »

Mito Meguro n'a pas de chance dans la vie. Outre son nom de voiture italienne, elle a un physique peu avantageux qui en fait la risée du collège, surtout depuis qu'elle a eu l'outrecuidance d'avouer ses sentiments à Umeda, l'un des beaux gosses/mâles alpha de sa classe. Elle est à présent le vilain petit canard qui ne sait pas rester à sa place (celle-ci étant probablement au fond à droite à côté de l'enfer).
Il ne lui reste que ses deux meilleures amies *otaku* et les *otome games*, ces jeux de drague pour filles typiquement japonais, pour la soutenir.
Pourtant, lorsque le charismatique Kunimatsu se montre prévenant avec elle, Mito se prend à nouveau à rêver au prince charmant. Mais avant d'espérer le séduire, elle va devoir dépasser ses complexes et le regard des autres pour s'accepter elle-même…

LA RHÉTORIQUE DE L'ÉMOTION

Le dessin de Aida a progressé depuis *Switch Girl*. Bien que restant très typiquement *shôjo* et reconnaissable, celui-ci est plus affirmé, lâché et naturel. Cela se remarque notamment dans son épuration stylistique des cheveux ou dans sa propension à utiliser plus de petits traits pour marquer le dynamisme et certains effets de déformation comiques hilarants que n'aurait pas reniés Toru Fujisawa (le dessinateur de *GTO*).
Cette maturité touche aussi son écriture. Inspiré du

KENGAI PRINCESS © 2014 by Natsumi Aida/SHUEISHA Inc

« Il ne faut jamais sous-estimer le pouvoir rhétorique, voire éducatif de l'émotion »

vécu de l'auteur, le point de vue de Mito est sidérant de vérité. C'est sans filtre que celle-ci décrit les petits traits de son physique qui lui gâchent la vie. Des petits défauts qui semblent pourtant bien peu de choses mais qui, mis bout à bout et moqués par tous, deviennent une montagne à gravir tous les jours, une croix à porter.

La pression sociale prend alors une autre dimension et vire au harcèlement. Et l'on sait que ce n'est pas un moindre problème non plus, particulièrement dans le milieu scolaire japonais...

Le ton est souvent drôle pourtant, comme lorsqu'elle décrit ses stratégies élaborées pour cacher la rondeur de ses joues et pour dissimuler son double-menton sur les photos, mais aussi profondément triste dans le fond si on y réfléchit.

C'est justement ce mélange de second degré et de gravité qui donne du corps au propos. C'est le principe du « *il vaut mieux en rire qu'en pleurer* ». Et Mito parvient ainsi à devenir attachante. Surtout qu'elle reste une incorrigible rêveuse (ce qui n'est absolument pas une critique), dénuée de haine, qui, loin de se laisser aller, fait de réels efforts pour se reprendre en main et reprendre confiance en elle.

Qu'on ait déjà vécu ou assisté à telle situation ou non, que cela entre en résonance avec notre propre histoire ou non, on ne peut s'empêcher d'avoir de la sympathie pour Mito et d'adhérer à son combat. Mieux encore : cela amène à réfléchir et à remettre en question nos propres réflexes, notre propre vision conditionnée. À comprendre aussi que certains mots qui finissent par « phobie » font peut-être plus partie de l'ADN de notre société qu'on ne l'imagine, à considérer que des mots ou des traits d'humour qui nous semblent sans conséquences sont peut-être en réalité déplacés et peuvent parfois infliger ou réveiller de profondes blessures.

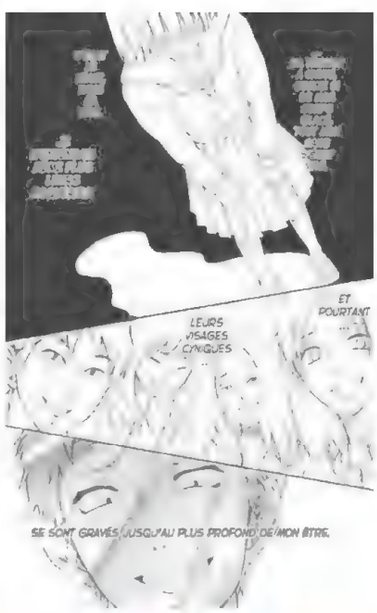
Tout ça, Natsumi Aida y parvient juste en prodiguant de l'empathie et des sourires doux-amers. Une fois de plus, il ne faut jamais sous-estimer le pouvoir rhétorique, voire éducatif de l'émotion.

LOVE ACTUALLY

Et l'émotion ne manque pas. Outre son brûlot contre les diktats sociétaux à échelle humaine, l'auteur offre également une peinture très réaliste, sensible et sans ambages des premiers émois sentimentaux.

Là encore, Aida sait saisir avec justesse ces petits riens qui deviennent de véritables obsessions lorsqu'on est amoureux, ainsi que l'énergie de se dépasser qu'ils inspirent.

Par ailleurs, elle ne fait pas l'erreur de s'appesantir sur les malheurs de son héroïne et la fait rapidement évoluer et même grandir. *Ugly Princess* ne compte que sept volumes au total, ce qui n'est pas plus mal sachant que la structure tend à devenir de plus en plus « classique » au fil des tomes. En tout cas, le format relativement court de la série ne fait que servir son sujet, ce dernier n'ayant pas le temps de se délayer et de perdre sa – très nécessaire – force évocatrice. •



INTERVIEW

JUN MOCHIZUKI
UNE ARTISTE BIEN ENTOURÉE

[PROPOS RECUEILLIS PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

L'histoire faisant bien les choses, c'est à l'occasion de sa venue à Paris en 2010 que Jun Mochizuki a pu avancer dans son projet désormais tout frais, *Les Mémoires de Vanitas*. Toujours souriante, la jeune femme revient sur la genèse de son œuvre et la relation étroite qu'elle entretient avec son modèle, une certaine Hiromu Arakawa.

Peut-on connaître la genèse de votre nouvelle série, *Les Mémoires de Vanitas*, ainsi que les liens que vous avez avec Square Enix, une maison d'édition que vous connaissez bien depuis vos débuts ?
Depuis l'époque de *Pandora Hearts*, déjà, j'avais en tête une nouvelle série. J'hésitais entre une série sur un campus ou sur des vampires. Après j'ai eu des avis, notamment de mes assistantes, pour pencher vers le récit de vampires. Puis, lors de ma venue à Japan Expo en 2010 grâce à Ki-oon, j'ai vraiment eu l'inspiration pour prendre le Paris du XIX^{e} siècle comme cadre pour cette histoire. Sans ce voyage, cela aurait été une autre œuvre *(rires)*. Concernant Square Enix, j'y avais envoyé ma première œuvre (jamais publiée, NDLR) pour un concours à 18 ans, et en plus Hiromu Arakawa était membre du jury. C'était d'ailleurs la seule fois qu'elle était jurée, je ne voulais donc pas rater ça ! J'ai gagné ce concours et j'ai pu avoir un éditeur attitré avec lequel je suis restée.

Justement, pourquoi Paris ?
Paris est d'abord une ville très belle et fascinante. Ensuite j'ai pris la fin du XIX^{e} siècle car il s'y est passé beaucoup de choses d'un point de vue de la mécanisation, les robes de femmes étaient très belles, il y avait aussi l'art nouveau... La période permet donc d'introduire beaucoup d'éléments que j'aime.

Avec combien d'assistants travaillez-vous et comment les managez-vous ?
J'ai en permanence une dizaine d'assistantes, avec un roulement. Il y a d'ailleurs une responsable en chef, ici présente (M^{me} Minazuki, NDLR), qui fait le lien entre elles et moi, et rassemble les planches une fois terminées. Elles ont toutes plus ou moins un point fort : s'occuper du background, faire les scènes de foules, poser les trames... Mais si on demande toujours à la même personne de faire la même tâche, on devient dépendant en cas d'absence donc je fais en sorte que chacune sache à peu près tout faire, même si ce n'est pas évident. J'ai parfois des assistantes assez jeunes, qui n'ont pas 20 ans, donc je leur délègue des tâches plus faciles, comme tracer les cases. Cependant, on n'est pas

© Jun Mochizuki/SQUARE ENIX CO., LTD.

dans une école, c'est vraiment pour travailler, elles n'attendent pas des instructions mais font tout pour progresser le plus possible.

Qu'est-ce qu'une journée dans la peau de Jun Mochizuki ?
En période de finalisation des planches, mon emploi du temps va peut-être vous faire peur *(rires)*. Mes assistantes arrivent à 11 h du matin, je suis là, on travaille ensemble et elles restent jusqu'à 21 h tandis que je me couche à 2-3 h du matin. J'essaie quand même d'avoir 3 h de sommeil, je me lève à 6-7 h du matin et on recommence… Voilà, vous avez peur maintenant *(rires)* !

La fin arrive très tôt dans *Les Mémoire de Vanitas*, dès le premier chapitre. Comment avez-vous réfléchi à ce mécanisme ?
En fait cela vient surtout d'une remarque de mon éditeur en charge. Il m'a dit *« ce serait bien que tu inclues dès le premier chapitre deux étapes marquantes au lieu d'une »*. J'ai beaucoup hésité, car ce n'est pas commun, puis je me suis dit que ce serait intéressant d'annoncer la fin de l'histoire dans le chapitre un. Cela peut être rebutant, mais dans mon esprit cela donne un suspense supplémentaire pour s'attacher à la relation et l'évolution des deux personnages.

« HIROMU ARAKAWA EST VRAIMENT UN MODÈLE ET J'ESPÈRE ME RAPPROCHER DE SA NARRATION SIMPLE ET EFFICACE »

Vous avez l'habitude, comme sur *Pandora Hearts*, de souvent décomposer l'histoire avec des flashbacks…
Dans *Pandora Hearts* il y avait pas mal de scènes de flashback puisqu'il fallait savoir ce qui avait eu lieu dans le passé ! Puis des lecteurs m'avaient dit qu'introduire trop de flashbacks donnait l'impression que l'histoire n'avançait pas. Pour éviter ce même écueil avec *Les Mémoires de Vanitas*, j'ai juste intégré la scène d'introduction sur le passé de Noe. Je vais faire en sorte d'avoir une narration plus facile à suivre.

Vous parliez d'Hiromu Arakawa tout à l'heure. Quelle relation avez-vous et est-ce qu'elle vous a laissé un héritage technique ou moral ?
C'est complètement par hasard que j'ai découvert son manga *Fullmetal Alchemist*. C'est une amie qui m'avait prêté un magazine, avec le chapitre 1 à l'intérieur, et j'ai vraiment été happée par cet univers. Je suis vraiment impressionnée par sa narration simple et efficace. Pour moi, à qui on reproche souvent d'être difficile à suivre, c'est vraiment un modèle et j'espère me rapprocher de cette narration-là. Lors de la publication de ma première histoire courte, mon éditeur m'avait promis qu'en cas de bon classement dans l'enquête des lecteurs, c'est-à-dire dans les dix premiers, il organiserait une rencontre avec Hiromu Arakawa. Donc j'ai tout donné et durant une fête organisée par Square Enix, j'ai eu l'occasion de me présenter à elle, mais j'étais très nerveuse !

On dit qu'elle a beaucoup d'humour…
Vous voyez la façon qu'elle a de se dessiner dans ses manga ? Eh bien, c'est exactement elle *(rires)* ! Son atmosphère est vraiment comme ça, j'ai donc compris que si l'on voulait se dessiner sous une autre forme, il fallait quand même que cela ressemble un minimum à la réalité *(rires)*. C'est quelqu'un qui, malgré sa célébrité, reste très accessible. Elle a par exemple accepté de me faire une dédicace et d'écrire un joli commentaire pour le bandeau du tome. •

Remerciements appuyés à Jun Mochizuki pour sa disponibilité, aux interprètes Kim Bedenne, Mai Ono, ainsi qu'à Victoire Montalivet et Ahmed Agne des éditions Ki-oon. Merci également à Flavien Appavou de Manga tv.

CHRONIQUES

HANADA LE GARNEMENT
FANTÔMES EN DÉTRESSE

[PAR **Joan Lainé**]

Après nous avoir fait découvrir la campagne japonaise dans la bonne humeur avec *Barakamon*, les éditions Ki-oon remettent le couvert grâce à *Hanada le garnement*. Cette fois-ci, on troque les accessoires de calligraphie pour la découverte des fantômes. Mais n'ayez crainte, comme pour son prédécesseur, le résultat sera bien plus hilarant que terrifiant !

EN BREF

Un titre sympathique qu'on n'espérait plus, qui n'arrive malheureusement pas à nous séduire plus que ça à cause d'un humour pipi-caca ne volant jamais bien haut.

★★★☆☆

Titre original : *Hanada shonen-shi*

Auteur : Makoto Isshiki

Nb de tomes : 1 en France, 4 au Japon (série terminée)

Prépublication : *Mister magazine*

Éditeur VO : Kodansha

Éditeur VF : Ki-oon

Genre : *seinen*

Prix : 7,90 €

Débuté en 1993 au Japon, *Hanada le garnement* est un manga en quatre volumes de Makoto Isshiki qui aura échappé aux éditeurs français durant 24 ans avant que Ki-oon ne le publie miraculeusement. Et pourtant, l'auteure est renommée sur l'archipel puisqu'on lui doit le sublime *Piano Forest*, malheureusement inédit dans nos contrées mais dont on vous recommande très fortement l'adaptation en film d'animation de Masayuki Kojima disponible chez Kaze. Bref, la *mangaka* est pour la première fois publiée en France, l'occasion pour nous de découvrir son coup de crayon rugueux, son humour décapant et la place qu'elle laisse à la nature.

MORT DE RIRE

Le manga met donc en scène Ichiro Hanada, un gamin de la campagne qui passe ses journées à faire toutes les bêtises possibles et imaginables. Un beau jour, alors qu'il fuit sa mère après l'avoir fait tourner en bourrique, il est percuté en vélo par une camionnette. Heureusement il s'en sort vivant, avec neuf points de suture et... le pouvoir de communiquer avec les morts ! Dès lors, une jeune fille prénommée Yuki lui demande de l'aider à retrouver quelqu'un, afin de pouvoir rejoindre l'au-delà sans regret. S'ensuivent de nombreuses demandes de fantômes venus réclamer un service à l'insupportable garnement.

HANADA SHONENSHI © Makoto Isshiki / Kodansha Ltd.

On imagine déjà la teneur des histoires et la mélancolie qui peut s'en dégager. On croise pêle-mêle un petit garçon mort emporté par le courant qui ne veut pas voir sa mère souffrir, ou encore une chienne qui souhaite que sa progéniture puisse vivre entourée d'affection. De quoi avoir les larmes aux yeux donc, mais c'était compter sans le caractère du protagoniste ! Il ne respecte rien (surtout pas sa sœur), fait les 400 coups, n'a même pas envie de venir en aide aux fantômes (qui n'hésitent pas à menacer de le hanter en prenant des figures effrayantes pour arriver à leurs fins). C'est un petit chenapan qui, mine de rien, met de bonne humeur. On s'amuse avec lui, d'autant plus que les rares scènes où on le voit triste le rendent attachant. Malheureusement, son caractère survolté ne le rend pas aussi adorable que peut l'être la petite Yotsuba (protagoniste du manga du même nom édité par Kurokawa) et ses notes d'humour trop nombreuses ne font pas mouche à chaque fois, contrairement à Naru dans *Barakamon* par exemple. Son humour ne vole pas haut, on tombe vite dans le pipi-caca ou la maltraitance animale.

Qu'importe que notre médium malgré lui soit un peu trop bourru au final, l'intérêt du manga réside également dans ce mélange habile de comédie et de tragédie. Et ça, Makoto Isshiki sait parfaitement le faire en dosant savamment les émotions distillées. C'est donc cette ambiguïté entre le thème de la mort et le caractère bien vivant de son protagoniste qui fait la force du titre. Si Hanada est un garnement insupportable aux yeux des membres de sa famille, nous, lecteurs qui connaissons ses bienfaits pour les défunts, savons qu'il a un grand cœur.

L'HYMNE DE NOS CAMPAGNES

Hanada le garnement se déroule en milieu rural, à une époque où la télévision couleur commence à faire son apparition. C'est d'ailleurs une des préoccupations de notre marmot préféré, qui souhaite le progrès et en a plus qu'assez de voir les programmes en noir et blanc. À travers cet exemple, on comprend rapidement que le cadre revêt une grande importance dans le récit. Avant tout, la campagne crée une ambiance qui échappe à la ville. C'est un lieu vaste et peu peuplé, qui laisse un territoire immense aux enfants pour s'amuser. D'autant plus qu'ils sont libres de sortir pour se promener sans que leurs parents ne s'inquiètent outre mesure (mais attention aux camionnettes, quand même). Ce point se voit renforcé par l'aspect convivial du cadre où tout le monde se connaît plus ou moins, comme en témoignent les nombreux villageois allant sonner à la porte des Hanada au moindre problème... C'est que le petit Ichiro et ses bêtises sont bien connus dans tout le coin ! En somme, la campagne ne sert pas uniquement de décor à l'histoire, c'est véritablement un cadre qui a quelque chose à nous dire, comme pourrait le faire un personnage à part entière.

Malheureusement, ce simili-personnage qu'est la campagne est vite relégué au second plan du manga. Effectivement, le petit Hanada occupe une bonne partie de la scène, l'autre partie étant avant tout accaparée par différents fantômes et leurs problèmes. Les soucis étant souvent très personnels, on se concentre sur eux plutôt que sur le milieu rural. Quand bien même ces gens-là font partie de la campagne (et un peu du monde des morts), on reste loin des traits de caractère typiques qu'on pouvait retrouver dans *Barakamon*, manga dans lequel absolument tous les personnages secondaires se révèlent attachants. C'est dommage. Néanmoins, on se consolera avec de sublimes décors qui peuplent la série : on y retrouve des champs, des fleurs, des étangs, des maisons traditionnelles. Tout est très bien dessiné (à l'exception des personnages, même si c'est intentionnel) et respire le dépaysement. Empli de qualités sans jamais exceller, on passe un bon moment en lisant *Hanada le garnement*. •

« Un petit chenapan qui, mine de rien, met de bonne humeur »

CHRONIQUES

LA FORÊT MILLÉNAIRE
L'ULTIME MANGA DE JIRÔ TANIGUCHI

[PAR **Joan Lainé**]

Alors qu'il nous a quittés le 11 février dernier, Jirô Taniguchi a laissé derrière lui un immense héritage au manga de par sa bibliographie et sa contribution à faire accepter à la France une bande dessinée adulte venue du Japon. C'est avec une émotion toute particulière que nous lisons *La Forêt millénaire*, son ultime et inachevé bijou.

EN BREF

Dur d'apprécier le récit sans penser au sort de son auteur, à ce qu'il nous a apporté. Inachevé mais merveilleux, *La Forêt millénaire* s'admire les larmes aux yeux.

★★★★☆

Titre original :
La Forêt millénaire

Auteur : Jirô Taniguchi

Nb de tomes :
1 en France (série terminée)

Éditeur VF : Rue de Sèvres

Genre : *seinen*

Prix : 18 €

Alors qu'il était prévu en cinq volumes minimum, le dernier manga de Jirô Taniguchi n'en compte qu'un seul, la maladie emportant l'auteur avant qu'il n'en arrive à terme, et c'est Rue de Sèvres qui se charge de le publier. Ils sont par ailleurs à l'origine du projet, puisque la série était commandée par l'éditeur français et se destinait à un public enfantin. À mi-chemin entre un manga et un livre d'illustrations, entièrement en couleur, au format à l'italienne, *La Forêt millénaire* était un véritable pari conçu par Jirô Taniguchi pour une publication simultanée avec le Japon. En résulte un ouvrage unique, qui s'adresse aussi bien aux passionnés du maître souhaitant découvrir une dernière fois son imaginaire qu'aux enfants en quête d'évasion. Si le fait que le récit soit inachevé peut laisser un goût amer (mais en aucun cas frustrer) tant on aurait aimé que cette histoire soit développée, il est important de relever le formidable travail éditorial. Le dernier tiers du livre est composé d'un long et passionnant texte expliquant la création du manga et ce qu'il devait être, ainsi que des photos des derniers croquis de l'artiste, qu'ils soient en rapport ou non avec *La Forêt millénaire*.

DEMAIN LES GRANDES VACANCES D'ÉTÉ VONT COMMENCER.
JE VAIS DISTRIBUER VOS CARNETS DE NOTES DU PREMIER TRIMESTRE.
CEUX QUI AVEZ DE MAUVAISES NOTES, JE VOUS DEMANDE DE FAIRE SÉRIEUSEMENT VOS DEVOIRS DE VACANCES.
NOOON.
NON...
J'AIME PAS ÇA...
L'ÉCOLE ÉTAIT BEAUCOUP PLUS PETITE QUE CE QU'IL AVAIT IMAGINÉ. WATARI COMPRIS, IL N'Y AVAIT QUE TREIZE ÉLÈVES, GARÇONS ET FILLES

© Jirô Taniguchi/PAPIER 2017 - Rue de Sèvres, Paris, 2017

TABLEAU DE L'ENFANCE

Après nous avoir présenté l'émergence d'une nouvelle forêt née d'un séisme, le récit débute. On y découvre Wataru, un jeune garçon venu de Tokyo afin de s'installer à la campagne chez ses grands-parents. Après avoir découvert sa nouvelle école, il se rend dans cette forêt neuve et trouve ses camarades qui le rejettent du fait qu'il vienne de la ville. Ces derniers le mettent au défi de grimper à un immense arbre afin d'être accepté dans leur bande. Il s'exécute, non pas pour faire plaisir aux jeunes du village mais parce qu'il entend une voix le guidant au sommet de l'arbre, comme si la forêt lui parlait.

À travers *La Forêt millénaire*, Jirô Taniguchi prend donc le parti d'adresser un appel de la nature aux enfants, comme pour leur rappeler implicitement la beauté de notre monde. Pour ce faire, il place l'action à travers les yeux d'un protagoniste discret, qui ne parle pas beaucoup, que la métropole a rejeté. C'est là toute l'ambiguïté de la narration de l'auteur. Le manga est contemplatif du fait qu'il y ait très peu de dialogues, que notre regard soit porté sur l'image. Et pourtant, il est également descriptif. Effectivement, il existe un point de vue narratif externe dont se sert le *mangaka* afin d'expliciter les sentiments de Wataru. Le narrateur raconte de cette manière le difficile parcours du jeune élève, un peu comme si l'on était dans un livre d'images. On se rappelle alors que l'ouvrage est destiné avant tout aux enfants et on comprend mieux ainsi ce choix de décrire.

L'AMOUR DE LA NATURE

Revenons toutefois sur un aspect important du manga, la contemplation. Le rythme est lent, phénomène accentué par le fait qu'on prenne plaisir à se perdre dans les sublimes environnements peints par le maître. On connaît l'amour que porte Jirô Taniguchi à notre planète. De *La Montagne magique* au *Sommet des dieux*, il a sublimé des paysages ; de *Blanco* à *Seton*, il nous a prouvé qu'il représentait à la perfection les animaux. Non, ce n'était pas qu'un auteur porté sur l'humain et son quotidien, Jirô Taniguchi parlait du monde. Avec *La Forêt millénaire*, il nous l'a rappellé une nouvelle fois.

On prend donc notre temps, admirant chaque détail avec attention. Outre la végétation, on entrevoit des animaux fantastiques issus de l'imagination du *mangaka*. À mi-chemin entre la faune de la forêt, des créatures préhistoriques et des *yokai*, ils intriguent constamment le regard du lecteur qui, bien malheureusement, n'en saura jamais davantage à leur sujet. C'est bien là le principal souci de l'absence de fin. Si l'album se suffit à lui-même en termes de narration (la dernière page n'est en aucun cas frustrante, on ne finit pas sur un *cliffhanger*), on sent un univers d'une incroyable richesse se profiler. Et se dire qu'elle ne sera jamais développée reste en travers de la gorge.

C'ÉTAIT JIRÔ TANIGUCHI

Bien évidemment, on n'en voudra jamais à l'auteur de ne pas avoir conclu son récit. D'autant plus qu'il a mis du sien dans cette histoire, comme toujours en fait. Le jeune Wataru ressemble fortement aux personnages masculins qu'il avait l'habitude de dessiner. Étant donné qu'il s'agit d'un enfant, on pensera d'abord au protagoniste de *Quartier lointain*. Mais après tout, ce n'est pas un défaut, c'est une obsession artistique. Voir encore et toujours des personnages à la tête arrondie, avec des cheveux courts, en piques, de grandes oreilles, un regard mélancolique... c'est aussi ça, Jirô Taniguchi. L'implication de l'auteur n'est pas uniquement stylistique, elle est également personnelle. En effet, il se base sur son propre vécu afin de mettre en scène son histoire. Le village dans lequel se déroule le manga est inspiré de Tottori, lieu où le dessinateur a grandi. L'histoire trouve donc un subtil écho dans son vécu, allant des souvenirs de l'enfance à la catastrophe de Fukushima. C'était ça Jirô Taniguchi, un auteur qui donne de sa personne, qui livre ses sentiments afin de toucher des générations de lecteurs. *La Forêt millénaire* ne déroge pas à ses habitudes d'écrivain, et constitue donc son ultime merveille. •

« Un ouvrage unique qui s'adresse aussi bien aux passionnés du maître qu'aux enfants en quête d'évasion »

CHRONIQUES

LADY SNOWBLOOD
LA FLEUR DU CARNAGE

[PAR **Joan Lainé**]

En 1972 débute un manga qui deviendra très rapidement culte : *Lady Snowblood*. Son influence dépasse le cadre de la BD japonaise puisque l'emblématique héroïne sera incarnée au cinéma un an plus tard par Meijo Kaji. Un rôle si marquant qu'il inspirera un cinéaste contemporain nommé Quentin Tarantino pour son diptyque *Kill Bill*. Excusez du peu.

EN BREF

Alliance des deux plus grands talents du manga de leur époque, *Lady Snowblood* est une œuvre devenue culte parvenant encore à trouver un écho dans la société actuelle.

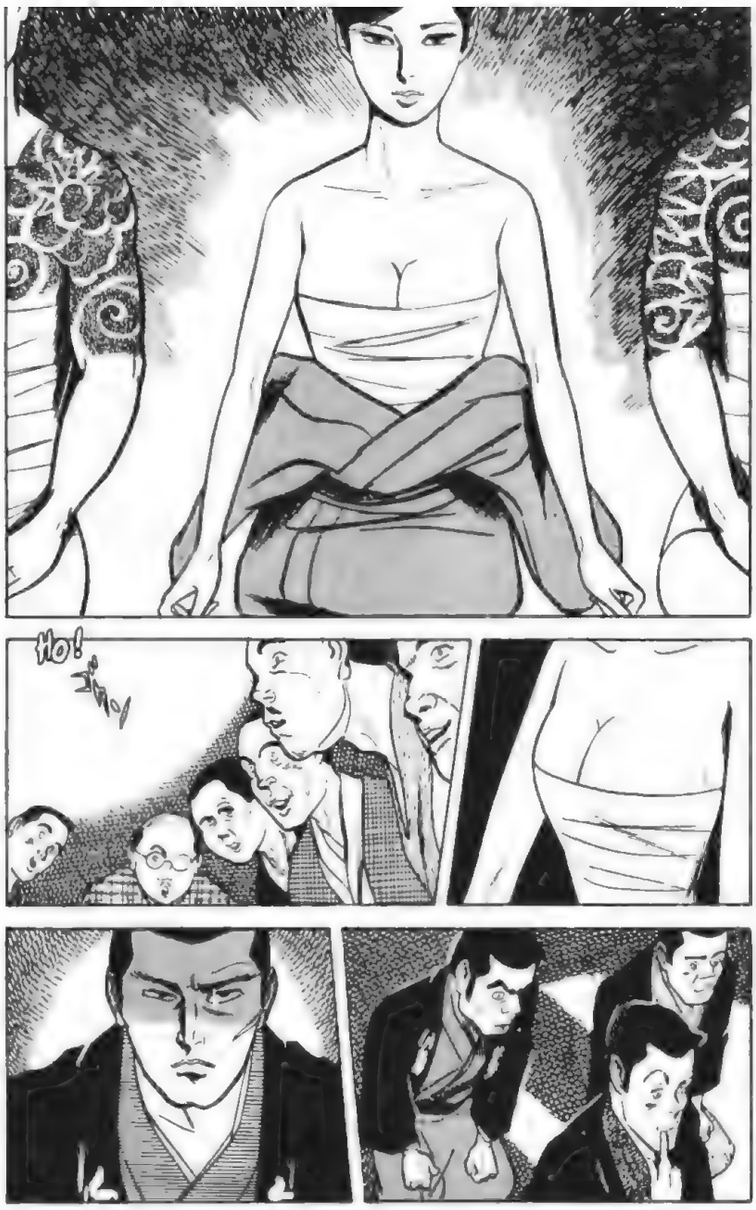
★★★★★

Titre original : *Shurayuki hime*
Auteurs : Kazuo Koike, Kazuo Kamimura
Nb de tomes : 1 en France, 1 au Japon (série terminée)
Prépublication : *Weekly Playboy*
Éditeur VO : Shueisha
Éditeur VF : Kana
Genre : *seinen*
Prix : 29,90 €

Avant que *Lady Snowblood* ne débute, courant 1972, Kazuo Koike s'est déjà construit une petite notoriété puisqu'il publie depuis deux années un récit de sabre intitulé *Lone wolf and cub* (anciennement édité par Panini) dans la populaire revue *Manga Action*. Un autre auteur est publié dans le magazine à la même période, il s'agit de Kazuo Kamimura. Il débute alors son chef-d'œuvre *Lorsque nous vivions ensemble* (disponible chez Kana), un titre qui dresse le portrait de la jeunesse japonaise de son temps.
Les deux monstres naissants du manga se réunissent alors afin de concevoir une histoire commune dans le *Weekly Playboy* (magazine qui n'est pas lié à la revue érotique américaine). Kazuo Koike s'occupera de créer un scénario, tandis que Kazuo Kamimura le dessinera. Voilà que naît *Lady Snowblood*, l'alliage du plus talentueux scénariste et du plus merveilleux dessinateur de leur génération.

UN VENT DE FRAÎCHEUR PROGRESSISTE

La première scène de *Lady Snowblood* en dit long sur le message politique qu'on retrouvera dans tout le manga. Arrivée chez un homme chez qui se dresse un autel avec des figures phalliques, la jeune Yuki nous fait une démonstration de ses talents en transperçant à l'aide d'épingles les verges décoratives. D'emblée, on nous envoie un message fort sur le sort réservé au régime patriarcal. L'action du manga se déroule durant l'ère Meiji, mais le parallèle avec les thèmes sociaux qui accompagnent le Japon en mouvement du début des années 1970 est flagrant. Entre les révoltes étudiantes et la montée de l'Armée rouge, la jeunesse japonaise en a assez du traditionalisme dans lequel est englué le pays et le fait entendre. L'une des revendications demande d'accorder une place plus importante à la femme dans la société, et *Lady Snowblood* y fait parfaitement écho. Cette jeune fille qui émascule le patriarcat prend des rôles réservés aux hommes durant sa quête vengeresse, se bat mieux qu'eux, les transperce de sa lame. Publié dans un magazine érotique, on pourrait regretter que l'héroïne se retrouve facilement dénudée. Mais en réalité, plus que ses poses lascives, on observe sa blancheur maculée de sang faisant écho à la neige (dont elle porte le nom, Yuki) souillée par l'impureté de ses victimes.
Le féminisme n'est pas le seul thème abordé dans le manga, puisqu'on retrouve un ras-le-bol global de la politique, nous présentant les hommes de pouvoir comme corrompus et malhonnêtes. Avec un regard si désabusé sur les forces dirigeant le pays, on comprend



mieux pourquoi les deux artistes de génie ont décidé de s'associer pour faire éclater avec force leur vision du monde. Yuki est un symbole regroupant de nombreux thèmes sociaux. On comprend qu'elle met un coup de pied dans les valeurs traditionnelles en affirmant sans complexe sa bisexualité et en enseignant des arts venus de l'étranger afin que le Japon s'ouvre sur le monde, ce qui lui vaudra d'être persécutée. On rappelle une fois encore que *Lady Snowblood* a été écrit dans les années 1970, et on constate amèrement que certaines revendications du manga peuvent faire écho à des problèmes sociétaux que connaît la France de nos jours. Moderne à son époque et donc devenue un classique, l'œuvre des deux Kazuo n'a pas vieilli et peut donc être lue et relue aujourd'hui encore.

UNE QUÊTE VENGERESSE

On ne l'a pas précisé en détail jusqu'ici, *Lady Snowblood* nous donne à suivre l'histoire de Yuki, une jeune fille née en prison pour tuer. En réalité, elle porte en elle la vengeance de sa mère, et sa vie est vouée à retrouver ceux qui ont fait vivre un enfer à celle qui l'a mise au monde et les punir. Pour cela, elle se forme à l'art de l'assassinat et laisse de côté son humanité. En somme, c'est une vengeance qui brille par le fait qu'elle soit générationnelle, comme un serment de sang entre une mère et sa fille.

Pour autant, le manga n'est pas totalement noir, puisqu'il dégage une aura poétique. Si l'histoire imaginée par Kazuo Koike laisse une grand part à la passion et aux arts, c'est surtout par la qualité de sa plume que cela se fera ressentir. Le récit est entrecoupé de textes décrivant l'époque et les sentiments avec une finesse pouvant provoquer un sentiment de mélancolie chez le lecteur.

« Une vengeance qui brille par le fait qu'elle soit générationnelle »

SUBLIMER LE CARNAGE

Plus que l'écriture en tant que telle, c'est l'art de Kazuo Kamimura qui marque avant tout l'esprit. On a évoqué le fait que le corps nu de Yuki fasse écho à la neige, mais c'est en réalité un symbole parmi d'autres qu'on retrouve dans le manga. Si la neige est synonyme de pureté souillée, le feu, lui, indique un nouveau départ, le vent évoque les péchés du passé qui refont surface et ainsi de suite. Le dessinateur est un maître dans l'usage du symbolisme et de la métaphore. Il nous l'a prouvé durant toute sa carrière et *Lady Snowblood*, bien que plus axé sur l'action que ses histoires habituelles, ne déroge pas à la règle. De plus, ses compositions sont splendides, c'est un génie du découpage des cases qui arrivent à créer du mouvement en enchaînant des images fixes, se rapprochant ainsi davantage des estampes que du cinéma. Pour finir, un mot sur Yuki, beauté incarnée, froide et débordant de passion. L'amour que porte Kazuo Kamimura aux femmes se ressent dans la minutie avec laquelle il la dessine. On n'a qu'une envie, c'est de tomber amoureux d'elle, quand bien même savons-nous qu'un funeste destin nous attend. Après tout, elle est la fleur du carnage. •

CHRONIQUES

LA DERNIÈRE HEURE
À LA GUERRE LES ENFANTS

[PAR FLAVIUS]

La guerre est encore aujourd'hui un sujet bien présent dans les esprits au Japon, à tel point qu'il est souvent abordé dans les mangas, avec en filigrane évidemment les événements traumatiques de la Seconde Guerre mondiale. L'auteur Yû, avec *La Dernière Heure*, s'aventure sur le terrain sensible des enfants soldats sans brutalité ni violence crue. Une analyse subtile et détachée de la guerre et de ses effets.

EN BREF

Une thématique difficile traitée de façon assez subtile sans véritable fausse note ; il faut suivre cette histoire, terminée en 4 volumes.

★★★½

Auteur : Yû

Nb de tomes : 1 en France, 4 au Japon (série terminée)

Prépublication : *Young Ace*

Éditeur VO : Kadokawa Shoten

Éditeur VF : Akata

Genre : *seinen*

Prix : 7,95 €

Au sortir de la boucherie du second conflit mondial, le Japon est devenu une nation pacifiste, dont les forces armées se bornent à la défense du territoire. Les errements du nationalisme agressif sont dénoncés et la puissance japonaise se concentre désormais sur le domaine économique. Les œuvres de la culture populaire japonaise se font largement l'écho de ce revirement idéologique et exaltent la paix comme une catharsis face aux moindres velléités de violence belliciste du pays. Et justement, en plein contexte de questionnement au Japon d'un possible retour de la puissance dans le domaine militaire, stimulé par la concurrence avec la Chine, certains s'inquiètent et matérialisent leurs craintes dans leurs créations. Récemment, la série d'Inio Asano *Dead Dead Demon DeDeDeDe Destruction* abordait assez directement et politiquement cette question. Yû, avec *La Dernière Heure*, s'attaque à la problématique par un biais légèrement différent.

LE QUOTIDIEN DANS LA GUERRE

L'histoire prend place sur une petite île japonaise isolée, Aoshima, à l'écart de tout et en particulier de la guerre qui fait rage au Japon. Les jeunes gens vont à l'école et le conflit paraît lointain, presque imaginaire au départ puisque rares sont ceux qui ont vraiment vu les événements dans le reste du pays. Une jeune fille, Shinokawa, a été directement confrontée aux combats et représente un fil ténu raccrochant le quotidien tranquille des enfants de l'horreur guerrière. Saku, le héros du manga, s'interroge sur cette jeune fille et sur le conflit mais déplore surtout la répétition monotone d'une vie adolescente dans un coin reculé. La rencontre brutale avec la guerre vient bientôt bouleverser les existences ; désormais, annonce un professeur, deux enfants par semaine iront combattre. L'implacable de la déclaration et son contexte scolaire ne sont pas sans rappeler *Battle Royale* de Koshun Takami, dont l'adaptation en film avec Takeshi Kitano est davantage connue. Cette déclaration trouble les jeunes esprits et particulièrement Shinokawa qui se voit confrontée à ses traumatismes. Dès lors, ils choisissent des positionnements bien différents par rapport à leur lourde destinée, en particulier les réformés qui, mal à l'aise de se voir dispensés de servir quand leurs camarades devront risquer leur vie, cherchent un sens à leur existence de civils protégés. Les solidarités s'organisent, les tensions apparaissent ; la trame de l'histoire demeure centrée sur le quotidien mais en l'infléchissant progressivement vers une nouvelle réalité, plus sombre, plus dure.

POÉSIE DE L'ADVERSITÉ

La Dernière Heure ne se livre pas à l'exercice un peu facile de la débauche d'hémoglobine et de sordide que le thème développé pouvait favoriser. Le but de l'auteur n'est pas d'analyser les réactions « animales » des jeunes dans le feu du combat, dans l'horreur suprême de la guerre, mais bien de comprendre comment se déroule la vie des gens en périphérie d'un conflit, à l'arrière, parmi des populations qui cherchent à apporter leur soutien à ceux qui sont au front. Or, justement, cette existence est faite de petites privations, alimentaires notamment, de menues choses qui s'aggravent, surtout quand un proche est appelé sous les armes et part risquer sa vie. À ce moment-là les personnages se posent la question maintes fois rabâchée mais toujours aussi prégnante : « *Pourquoi lui et pas moi ?* » On peut reprocher au manga d'envisager ses personnages de façon un peu froide et distancée, ce qui implique émotionnellement assez peu le lecteur dans l'histoire. Seuls trois d'entre eux reçoivent une caractérisation un peu élaborée et les autres ne sont même pas au stade de stéréotype, ils sont évanescents, pratiquement des figurants. Les personnages centraux eux-mêmes sont esquissés de façon un peu rapide et manquent de profondeur.

© Yu 2014 / KADOKAWA CORPORATION

« Le lecteur est au même point que les acteurs du drame et se prend rapidement à échafauder des théories »

POURQUOI LA GUERRE ?

Si le récit expose des personnages un peu diaphanes, les causes profondes de la guerre ne sont pas du tout abordées, mais cette fois totalement à dessein. C'est là l'un des intérêts véritables du manga ; l'auteur a su communiquer l'incompréhensible d'une guerre dans laquelle sont catapultés des gens sans qu'ils n'aient été véritablement informés, en particulier les jeunes. Ils gravitent dans une myriade de questions et tentent de se bâtir au sein d'un quotidien étrange. Quand l'ordre de partir à la guerre tombe, on ne peut s'empêcher d'y voir une sorte de métaphore de l'entrée dans l'âge adulte, arbitraire et dangereuse d'un point de vue d'enfants. Mais contre qui partent-ils combattre ? Cela est sans doute le plus énigmatique et ce premier volume en révèle très peu à ce sujet. On aperçoit bien quelques manifestations lointaines de la guerre, or ce n'est que rarement une menace directe pour les protagonistes ; le lecteur est au même point que les acteurs du drame et il se prend rapidement à échafauder des théories sur ce qui se passe dans ce monde.

Après *Les Enfants loups*, Yû suit une ambiance très particulière, intimiste, immergée dans la célébration du quotidien mais d'une façon un peu détachée des protagonistes, ce qui paralyse l'identification et le transfert d'émotions. Néanmoins, le travail est de qualité et se lit d'une traite •

FIRE FORCE

© Atsushi Ohkubo - Kodansha LTD

PAR L'AUTEUR DE **SOUL EATER**

ATSUSHI OHKUBO

Combattre le feu par le feu !

Tome 3
disponible dès
le **8 Septembre** !

kana

www.kana.fr

En partenariat avec
ADN
manga news
J-ONE

003_PUB.indd 2 13/07/2017 16:33

Voyage à Tokyo avec Shoichi Haga

LE QUARTIER QUE JE VOUS PRÉSENTE CETTE FOIS-CI EST SUIDOBASHI. LA GARE EST PRATIQUE POUR SE RENDRE AU TOKYO DÔME OÙ ONT LIEU LES CONCERTS ET LES MATCHS DE BASE-BALL. IL RÈGNE UN ÉTRANGE ÉQUILIBRE ENTRE LA VIE QUOTIDIENNE ET L'ENTERTAINMENT.

SUR LA BANDEROLE, ON PEUT LIRE "*LE RING EST UN CHAMP DE BATAILLE, LE POING UNE BALLE*"...

À LA GARE SUIDOBASHI, ON TROUVE AUSSI KORAKUEN HALL, LE LIEU SACRÉ DES AFFRONTEMENTS OÙ SE DÉROULENT DES MATCHS DE BOXE ET DE CATCH PROFESSIONNELS. DE NOMBREUX JEUNES GENS QUI SONT VENUS À TOKYO AVEC LEURS RÊVES ONT LUTTÉ SUR CE RING.

UN DES AMIS AVEC QUI J'ÉTAIS À LA FAC A LUTTÉ SUR CE RING. J'AI VU SON MATCH DE PRÈS, COMME DANS CE MANGA. IL A LUTTÉ MOINS DE DEUX MINUTES MAIS SUR SON VISAGE IL AVAIT UNE EXPRESSION QUE JE N'AVAIS JAMAIS VUE. LES LUTTEURS QUI COMBATTENT AVEC PEUR ONT LE MÊME REGARD QUE CELUI DES ANIMAUX.

EN S'APPROCHANT DE LA GARE, PARMI LES GRANDS BÂTIMENTS, ON TROUVE LE TOKYO DOME. IL EST TRÈS DIFFÉRENT DU RESTE DU PAYSAGE ET PROCURE UNE SENSATION ÉTRANGE. DANS MON ENFANCE, IL ME PARAISSAIT ÊTRE COMME CES CRÉATURES QU'ON TROUVE DANS LES VIEUX FILMS.

DANS LE QUARTIER DES BUREAUX, UN PARC D'ATTRACTIONS APPARAÎT AU LOIN. CERTAINS SUR LES MANÈGES CRIENT PENDANT QUE LES AUTRES TRAVAILLENT.

SHOICHI HAGA EST UN JEUNE *MANGAKA* NÉ À IBARAGI EN 2010. QUAND IL ÉTAIT ENCORE ÉTUDIANT, IL A OBTENU L'INVENTIVE AWARD DU 27E MANGA OPEN POUR SON ŒUVRE *INCHIKI KUN*.

BEAUCOUP DE FAMILLES MARCHENT DANS LA RUE EN UNIFORME DE BASE-BALL.

VOUS POUVEZ LIRE SUR TWITTER (@HAGASHOICHI) LA NOUVELLE SÉRIE *FAMILLE INCONNUE*.

©Shoichi Haga/ Cork

IRONO

THE GRIM REAPER AND AN ARGENT CAVALIER

[PROPOS RECUEILLIS PAR **JOHNNY GIMENEZ** ET **PHILIPPE BUNEL**]

C'est à Japan Expo que nous avons rencontré la jeune auteure Irono, qui a débuté sa carrière de *mangaka* en 2014 avec *The Grim Reaper and an Argent Cavalier*. Après cinq tomes parus au Japon, le premier sort cet été en France chez Kana. De quoi nous offrir une bonne dose de chevalerie macabre !

Autrefois, un frère et une sœur étaient de très grands sorciers. Lorsque le grand frère découvrit le moyen d'accéder à l'immortalité en dévorant les âmes humaines, il devint le seigneur de la mort. Toujours plus assoiffé, il envoya les larvas sur le monde, soit des humains contaminés lui permettant de récolter des âmes. Afin de le contrer, sa petite sœur, Lemuria, fonda un ordre de chevalier afin d'éliminer les larvas…

Deux siècles plus tard, le jeune Cyan décide de devenir un chevalier afin d'éradiquer cette menace, et ainsi de protéger les descendants de Lemuria. Mais son combat s'avère extrêmement difficile, surtout depuis qu'il a été mordu et qu'il doit également lutter contre lui-même. Un certain Jade va alors le guider dans sa quête torturée…

Le début des aventures de Cyan est ponctué par de constants rebondissements ! Irono impose un rythme soutenu, exposant la mythologie de son univers en premier lieu, puis en développant les personnages grâce à des ellipses et des événements dramatiques. Bien qu'il soit plus léger qu'un *Berserk* ou qu'un *Claymore*, le manga *The Grim Reaper* surprend par sa violence soudaine et traumatique. Et comme les Japonais sont les rois du mélange des genres, Irono accompagne son récit fantastique avec de l'humour et de la romance. Dans la tradition de la *dark fantasy*, l'horreur s'invite également, et cette fois-ci les trolls et autres gobelins laissent place à des morts-vivants/vampires revisités.

Bonjour Irono, comment êtes-vous devenue mangaka ?

Afin de devenir pro, j'ai envoyé mes planches à Square Enix dans le cadre d'un concours de nouveaux talents. J'ai eu un prix et j'ai aussitôt travaillé avec mon éditrice afin de développer ma première série.

Pouvez-vous nous expliquer la genèse de *The Grim Reaper* ?

À la base, c'était une proposition de mon éditrice qui m'a demandé si je voulais faire de la *dark fantasy*. J'ai toujours eu de l'intérêt pour ce genre et j'ai donc accepté. J'avais envie de créer une histoire centrée sur un garçon qui se transformerait en monstre. Mes recherches se sont donc axées sur les légendes et le folklore de différents pays. C'était une bonne base qui m'a permis de développer l'univers ainsi que le type de monstre que je souhaitais.

Comment travaillez-vous pour construire un chapitre, de la phase d'écriture au rendu final ?

C'est un processus classique. J'écris le scénario que j'envoie à mon éditrice. Une fois qu'elle l'a validé, je passe à la phase de découpage sur papier. Dès que j'ai reçu l'approbation, je dessine le brouillon sur la table lumineuse, puis je passe à l'encrage et au tramage.

Avez-vous des assistants ? Comment s'organise votre travail hebdomadaire ?

J'ai plusieurs assistants. Je définis une période de travail et ils s'organisent en fonction de leur agenda

© Irono / SQUARE ENIX CO., LTD.

pour venir m'aider. Je m'occupe du crayonné des personnages et des décors ainsi que de l'encrage des personnages. Mes assistants s'occupent de l'encrage des décors ou des accessoires, des aplats de noirs ainsi que du tramage.

Comment élaborez-vous votre travail de recherche ?
Comme mon histoire se déroule en Europe, c'est compliqué pour moi de prendre des photos *(rires)*, donc j'utilise essentiellement Internet pour trouver des images qui correspondent à ce que j'ai en tête. Je les imprime et les donne à mes assistants pour qu'ils comprennent quel type de décors ou d'accessoires je désire.

« MON ÉDITRICE M'A PROPOSÉ DE PLACER MON CONTEXTE EN EUROPE, CE QUI A FAIT NATURELLEMENT SENS POUR MOI »

Pourquoi avoir choisi un environnement occidental pour cet univers de dark fantasy, qui aurait également pu puiser dans le folklore japonais ?
Car j'aime beaucoup l'histoire et je m'intéresse particulièrement à ce qui est antérieur à l'époque moderne. Mon éditrice m'a alors proposé de placer mon contexte en Europe, ce qui a fait naturellement sens pour moi. Au départ c'était difficile car je n'ai jamais vu ce style d'architecture en vrai, c'était une image assez vague dans mon esprit et ça a été difficile de la rendre concrète. Mais au fur et à mesure des chapitres, j'ai bien intégré cette imagerie, ce qui a facilité mon travail.

Vous avez créé un monde de dark fantasy, mais à la place des elfes et autres trolls, vous avez développé des monstres proches des zombies. Et en creusant plus loin, les personnages Cyan et Jade Lemuria rappellent le mythe du vampire. Aimez-vous les monstres classiques ?
À l'origine je voulais faire une histoire classique de vampire, mais un autre auteur avait déjà lancé un projet avec ce thème. Pour ne pas créer de doublon dans le magazine de prépublication (*Gekkan G-Fantasy* est un magazine mensuel édité par Square Enix, NDLR), mon éditrice m'a fait comprendre que je devais imaginer autre chose. À partir de l'idée du vampire, j'ai créé un autre monstre, ce qui explique qu'il y ait quelques réminiscences, notamment avec les morsures dans le cou et l'absorption de l'âme des vivants.

***The Grim Reaper* est prépublié dans un magazine destiné aux jeunes garçons, pourtant il s'écarte du canon habituel du *shônen*, notamment dans le design « sexy » des personnages qui rappelle le *shôjo*. Peut-on parler de *shônen* pour filles ?**
C'est vrai que c'est du *shônen* pour filles, les catégories ont vraiment évolué, on peut même parler de courant qui s'installe peu à peu.

Y a-t-il une œuvre qui vous a particulièrement marqué ?
J'ai beaucoup aimé *Da Vinci Code*. •

Remerciements à Kana, Games of Com, Japan Expo, Manga.tv et bien entendu à Irono pour sa disponibilité.

E3 2017
MORCEAUX CHOISIS

[PAR PA MING CHIU]

Comme chaque année, Los Angeles a accueilli la grand-messe du jeu vidéo, et celle-ci n'a pas manqué une fois de plus d'être généreuse en annonces plus excitantes les unes que les autres. Histoire d'élaguer toutes ces conférences, présentations et *trailers*, voici une petite sélection parfaitement subjective mais non exhaustive des titres les plus attendus par *AnimeLand*.

1

DRAGON BALL FIGHTERZ

La grosse claque du salon et un fantasme qui devient réalité, tant pour les fans de *DBZ* que pour les joueurs de jeux de combat. Deux communautés qui n'en font parfois qu'une d'ailleurs, soudées autour d'une passion commune pour la castagne cosmique. C'est le studio Arc System Works qui est aux commandes et qui a décidé d'appliquer l'excellente formule de *Guilty Gear* à la licence culte de Toriyama. Outre le principe du 3V3, on retrouve ainsi la jouabilité linéaire en 2D avec des personnages en 3D *cel-shading* (d'où le terme « 2,5D »), une mise en scène de dingue et la promesse de combos complexes.

2

SHADOW OF THE COLOSSUS

Ce n'est certes pas une nouveauté en soi mais on parle de *Shadow of the Colossus*, l'un des plus grands titres de la PS2 et, on peut le dire carrément, une des plus envoûtantes expériences de jeu vidéo qui soit. Ce portage sur PS4 dépasse toutes les attentes et se révèle somptueux. Les textures HD sont très détaillées et l'animation semble cette fois d'une fluidité exemplaire (contrairement au jeu d'origine). On est donc plus qu'impatient de replonger dans cet univers aussi poétique qu'épique. Des années avant *The Last Guardian*, Fumito Ueda prouvait déjà avec ce jeu (et *Ico*) qu'il avait sa place dans la cour des grands.

3

SPIDER-MAN

Les premiers retours sur le film sont inquiétants : « *personnage pas compris* », « *absence de plans de voltige* », « *trop de gadgets* », « *costume parlant façon Iron Man et trop envahissant* »... Les voyants sont plutôt au rouge pour l'instant. En revanche, son adaptation en jeu qui a été dévoilée à l'E3 est particulièrement enthousiasmante. Les séquences d'infiltration et de combat rappellent celles des derniers *Batman*, quelques moments QTE assurent le show et surtout, les balades dans la ville semblent plus grisantes que jamais grâce à une réalisation qui décoiffe. Classique en soi mais efficace.

4

SUPER MARIO ODYSSEY

L'E3 a été l'occasion d'en voir un peu plus sur le prochain *Super Mario* canonique de la Switch, notamment sur Cappy, l'acolyte de Mario qui se cache dans sa casquette. Ce dernier offre quelques actions en *motion gaming* (la reconnaissance de mouvements des manettes) et des tonnes de possibilités à expérimenter avec son pouvoir d'incarner tout ce qui bouge. On est toujours un peu dubitatif sur la direction artistique qui mêle des éléments réalistes avec l'univers cartoonesque de *Mario*, mais le jeu a l'air tellement riche, varié et fou que ce détail devrait être un moindre mal au final.

DR
© © 2017 Edelweiss. Licensed to and published by XSEED GAmes / Marvelous USA, Inc.
© © © Raw Fury
© © © 2017 MARVEL © Sony Interactive Entertainment America LLC. Developed by Insomniac Games

5

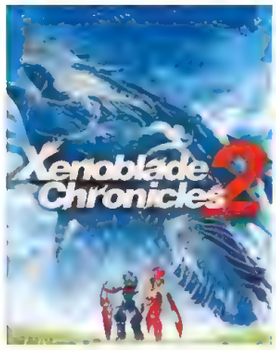
MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

L'une des grosses surprises de cet E3 est l'improbable partenariat entre Ubisoft et Nintendo pour un *cross-over* non moins étonnant entre *Les Lapins Crétins* et *Mario* ! Et histoire de continuer dans l'inattendu, le jeu n'est ni un plateforme, ni du *mini-games* mais un *tactical* !
Un choix courageux et un *gameplay* plutôt original qui permet de faire des combos selon des ligne de déplacement. Il y aura également de quoi faire en gestion de personnages, d'équipement et de compétences. Les fans de chaque licence sont pris à contre-pied, reste à voir quel accueil sera réservé à ce titre hybride.

6

STAR WARS : BATTLEFRONT 2

Le premier *Star Wars : Battlefront* envoyait du pâté en matière de *fan service* et de réalisation mais souffrait d'un manque d'équilibrage, un *gameplay* un peu mou et le fait d'être uniquement jouable en multijoueur en ligne. Ce second épisode se fait fort de revoir la copie et de corriger ces défauts, tout en apportant de nouvelles maps, de nouveaux héros et de nouveaux vaisseaux à piloter. Dans les révisions, on a enfin un vrai système de classe pour le multi et un très attendu mode solo (rien à voir avec Han) au scénario exclusif. Les premiers aperçus mettent l'eau à la bouche !



7

XENOBLADE CHRONICLES 2

Le RPG de Monolithsoft s'est un peu plus dévoilé à l'E3. Le monde d'Elysium semble bien vaste et promet de longues heures d'exploration et de chasse. Mais contrairement au *Chronicles X* de la Wii U qui ressemblait un peu trop à un faux MMO, l'accent est remis ici sur l'aspect RPG et l'histoire à l'instar du premier *Chronicles* sur Wii et 3DS.
Pour ce qui est de l'univers, on retrouve ce mélange typique de fantasy et de SF, et concernant le *gameplay*, un système de combat en temps réel dont l'interface semble toutefois avoir été revue en profondeur. Seul gros bémol : la version EU aura uniquement droit aux doublages anglais...

8

ANTHEM

Sur le plan technique, le nouveau jeu de BioWare a bluffé le public avec sa démonstration en temps réel et 4K. Les environnements sont splendides et très vivants, les *mecha designs* des exosquelettes sont fort réussis et le tout bouge à la perfection. Si la jouabilité TPS paraît assez classique au premier abord, c'est surtout la promesse d'exploration d'un vaste et magnifique monde qui fait d'*Anthem* un titre à surveiller de près.
Très confiant dans son bébé, EA prévoit une longevité pour sa licence d'une dizaine d'années au moins. On espère que l'avenir leur donnera raison.

9

KINGDOM HEARTS III

À l'occasion du concert *Kingdom Hearts Orchestra*, Square Enix en a profité pour montrer un nouveau *trailer* de *Kingdom Hearts III*. Le jeu fait toujours autant envie avec ses combats nerveux et son scénario qui semble aussi alambiqué que de coutume.
En revanche, Tetsuya Nomura oblige, on ne connaît pas encore la date de sortie, ce qui induit que le jeu est probablement encore loin d'être fini. Trop de perfectionnisme monsieur Nomura ? Le second épisode datant de 2005 et les *spin-off* ne faisant que compliquer le *background* sans résoudre grand-chose, autant dire que cette suite est attendue au tournant.

10

SAKUNA OF RICE AND RUIN

À côté des gros blockbusters AAA, il convient de ne pas oublier aussi les jeux indépendants. Surtout lorsque ces derniers ont autant de classe que *Sakuna of Rice and Ruin*. Avec le Japon féodal pour cadre, son héroïne *kawaii*, ses graphismes en 3D couplés à une progression linéaire en 2D (« 2,5D » une fois de plus) et son *gameplay* qui mêle phases de plate-forme et *beat'em all*, le titre du studio Edelweiss ne manque pas de rappeler les jeux Vanillaware (*Muramasa, Odin Sphere*, etc.). On a vu pire comme comparaison. Reste à vérifier ce que valent l'histoire et le système de *craft* (annoncé mais pas encore montré).

11

13 SENTINELS : AEGIS RIM

Si *Sakuna of Rice and Ruin* est un joli Vanillaware-*like*, le véritable studio Vanillaware n'a pas manqué de rappeler qui était le patron.
Pas beaucoup de nouvelles sur le jeu depuis sa première annonce en 2015 mais lors du salon, l'éditeur Atlus a confirmé qu'il en assurerait la distribution. D'où l'occasion de remontrer un *trailer* qui fait toujours autant baver.
Pour les retardataires, il s'agit à nouveau d'un *action-RPG* en 2D, mais avec un cadre inédit pour le studio, à savoir de la SF, des lycéens et des robots géants.
Graphiquement, c'est juste à tomber par terre et on a hâte de voir du *gameplay*.

12

THE LAST NIGHT

Il y a des jeux qui savent séduire avec leur seule direction artistique. C'est le cas de *The Last Night* qui a fait sensation avec son incroyable ambiance cyberpunk et son superbe mélange de pixel art et de 3D.
Loin d'être un simple effet de style visant les nostalgiques, ce visuel très original promet de transformer chaque instant en véritable régal pour les yeux.
Le héros fait immédiatement penser à ce bon vieux *flashback*, mais les développeurs assurent qu'il ne sera pas tant question de plates-formes que d'énigmes.
Pas d'autres précisions sur la date de sortie, si ce n'est dans le courant de l'année prochaine.

DR
© © 2017 Edelweiss. Licensed to and published by XSEED GAmes / Marvelous USA, Inc.
© © © Raw Fury
© © 2017 MARVEL © Sony Interactive Entertainment America LLC. Developed by Insomniac Games

13

VAMPYR

Vampyr a enfin divulgué son *gameplay* lors de l'E3 et nous ne sommes pas déçus. Après un excellent *Life is Strange*, le studio Dontnod propose à nouveau un jeu dans lequel les décisions du joueur vont avoir un impact primordial sur l'orientation et l'environnement de son avatar. Ce dernier est un vampire vivant dans le Londres du XIXe siècle, et tuer ou ne pas tuer certains concitoyens aura de lourdes conséquences et pourra même fermer la voie à certaines quêtes secondaires. On en revient finalement au fondement du jeu de rôle, à savoir incarner réellement son personnage, avoir le choix à chaque instant et devoir assumer.

14

CODE VEIN

La nouvelle licence de Bandai Namco s'inspire largement de *Dark Souls* dans sa jouabilité. Là aussi, il faudra prendre au sérieux chaque NPC hostile et bien étudier ses patterns pour espérer le vaincre (ou juste y survivre déjà). En revanche, l'univers est moins onirique que ceux des jeux de Hidetaka Miyazaki, et on reconnaît parfaitement la patte du studio derrière *God Eater* à travers les personnages au look de *visual rockers* et le cadre post-apocalyptique. Un melting-pot loin d'être désagréable toutefois et qu'on a hâte de prendre en main, ne serait-ce que pour vérifier si l'influence principale est bien digérée.

15

BEYOND GOOD & EVIL 2

Dans le top des arlésiennes du jeu vidéo, *Beyond Good & Evil 2* commence à se faire une bonne place. Le premier épisode date de 2003 et depuis, on ne cesse de parler d'une suite qui n'arrive pas. Un premier teaser en 2008 sous la forme d'une simple cinématique relance la sauce avant que le projet ne retombe dans l'oubli. Il aura donc fallu attendre 2017 pour qu'on ait enfin des éléments à se mettre sous la dent ! Pas grand-chose toutefois. Le jeu en est à ses prémices mais se montre déjà très intriguant avec son idée de système solaire en ligne. Les premières images montrées font le boulot en tout cas : la *hype* est de retour.

16

STARLINK

Si les jeux vidéo avec jouets NFC avaient tôt fait de cartonner chez les plus jeunes avec *Skylanders*, *Disney Infinity* et autres *Lego Dimensions*, certains collectionneurs de figurines dans l'âme rêvaient de voir la même chose avec des jeux et des univers plus « adultes » ou tout simplement plus ambitieux. Ubisoft exauce enfin ce fantasme avec *Starlink*, un jeu d'action et d'exploration spatiale avec de chouettes vaisseaux physiques à customiser en temps réel pour les voir se transformer à l'écran ! Et c'est loin d'être une fonctionnalité qui est là pour faire joli : il faudra vraiment en abuser pour s'adapter à chaque ennemi ou situation.

100% REPORTAGE

annecy

FESTIVAL D'ANNECY 2017
LE PLUS BEAU DES FESTIVAUX

[PAR MARICHKA BESSE PA MING CHIU ET MARION COCHET-GRASSET]

Le Festival international du film d'animation d'Annecy, c'est un peu l'équivalent du Festival de Cannes pour le milieu de l'animation. Il y a du soleil, des baignades, du marché aux films, des soirées pros, des stars avec ou sans costards, et surtout des tonnes de films à découvrir dans les salles noires. Et sur tous ces aspects, 2017 n'a pas démérité.

Avec environ 10 % d'accrédités de plus que l'année précédente (pour un total de 10 000 personnes quand même) et toujours un très beau programme hétéroclite, le festival n'a de cesse de grandir et de prouver la bonne santé du cinéma d'animation à travers le monde. Notamment en Chine, le pays à l'honneur cette année. Pour ne rien gâcher, le soleil et la température étaient au rendez-vous et les festivaliers ont ainsi pu profiter le soir des projections en plein air sur la pelouse du Pâquier ou dans la cour du superbe château d'Annecy.

En dehors des films, on retiendra également des expositions à même de faire vibrer le cœur des nostalgiques avec les trente ans de *Il était une fois la vie* et la filmographie de René Laloux. Ou encore celle sur la Chine qui montrait bien la richesse, la diversité et l'influence artistique parfois insoupçonnée de l'animation dans ce pays.

Pour le reste, on se trouvait en terrain connu et l'ambiance était une fois de plus à la fête, aux avions en papier qui volent dans les salles et à tous ces petits gimmicks typiques qui rendent le festival si attachant. •

La Chine à l'honneur

L'animation chinoise était au cœur du festival avec une sublime exposition, installée au château, et des rétrospectives de films. En compétition, un seul film pour représenter le pays : le très beau *Big Fish & Begonia* de Liang Xuan et Zhang Chun (douze ans de gestation !). Celui-ci dévoilait une animation soignée et de magnifiques couleurs… mais également un scénario bancal qui se perd en explications forcées (ou, à l'inverse, n'en fournit aucune : la femme-rat rejoignant le monde des hommes sans qu'aucune conséquence ne survienne dans le monde de Chun en est le parfait exemple). On retiendra surtout les scènes sans dialogue, qui emportent le spectateur, laissant libre cours à son ressenti et sa propre interprétation des événements. Ce film d'aventure aux effluves de *La Petite Sirène* (parfois) ou du *Voyage de Chihiro* reste assez féérique et agréable à regarder.

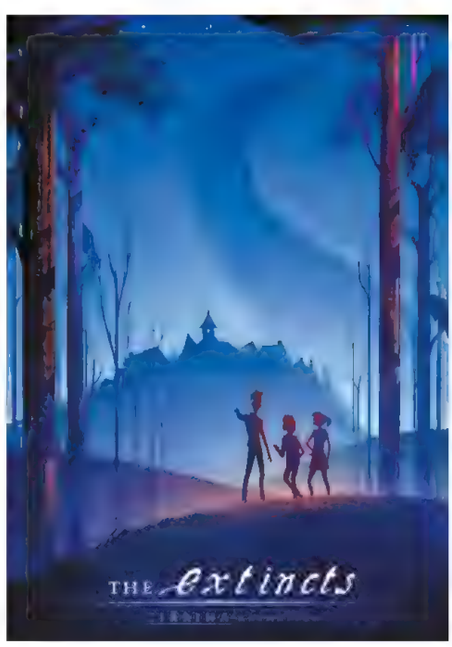
© D.R. The Breadwinner © Aircraft Pictures / Cartoon Saloon / Melusine Production

THE BREADWINNER

À la rédac', on est sous le charme du studio Cartoon Saloon depuis la sortie des superbes films de Tomm Moore *Brendan et le Secret de Kells* et *Le Chant de la mer*. Depuis l'annonce du futur métrage réalisé cette fois par la talentueuse Nora Twomey, *The Breadwinner*, nous n'avions qu'une hâte : le découvrir à Annecy ! Le *Work in progress* qui nous a été présenté a plus que répondu à nos attentes. Racontant l'histoire d'une petite fille en Afghanistan obligée de se déguiser en garçon depuis l'arrestation de son père pour trouver du travail et faire vivre sa famille, le film s'annonce aussi bouleversant techniquement que l'est son histoire. Rien n'est laissé au hasard entre la véracité des propos et un parti pris artistique qui se mêle à merveille avec la thématique abordée. Un des films qu'on attend avec le plus d'impatience !

THE EXTINCTS

À quelques jours du festival, c'est une annonce aussi excitante qu'inattendue qui est venue frapper le monde de l'animation française : Dwarf Animation Studio (studio d'animation 3D spécialiste du traitement de la lumière qui avait été notre coup de cœur l'an passé) sort son premier long métrage ! Connu pour ses spots publicitaires et ses séries télévisées pour enfants (*Pirata & Capitano*, *Monchhichi*), Dwarf va se positionner sur la scène internationale avec *The Extincts* (réalisé par William Joyce – qui a travaillé sur *Epic : La Bataille du Royaume Secret*, *Les Cinq Légendes* –, et produit par David Lipman – producteur de *Shrek 2* –, d'après le livre de Veronica Cossanteli). Le film, qui raconte les péripéties d'un jeune garçon dont le quotidien à la ferme se trouve bouleversé par l'apparition de créatures fantastiques, est annoncé pour 2019. Il faudra être patient !



Le retour de Glen Keane à Annecy

Plus de vingt ans se sont écoulés depuis sa dernière « visite » et cette année, Glen Keane venait pour animer la conférence « Penser comme un enfant : embrasser le changement dans une forme d'expression artistique en perpétuelle évolution ». Sous cet intitulé, Keane est en fait revenu sur sa carrière, exploitant son travail, ses inspirations et des souvenirs (de sa vie personnelle comme professionnelle). De sa longue carrière chez Disney à sa venue chez Google afin de travailler de façon plus immersive (*Duet*, 2014) sans oublier ses diverses collaborations (le très récent court *Lux : Binding Light*, personnage issu de *League of Legends*), il a émerveillé le public pendant plus d'une heure. Avant de quitter l'audience, il a projeté à la salle *Dear Basketball* (2017), un court qui illustre le poème de Kobe Bryant.

Le Japon, grande vedette du festival

Si la Chine était à l'honneur cette année, force est de constater qu'elle s'est un peu fait voler la vedette par le Japon qui a cumulé deux prix pour des longs métrages et un prix du jury pour un film de fin d'étude.

Au MIFA, de nombreux petits studios nippons étaient présents, regroupés sous la bannière du Tokyo Metropolitan Government's animation studio initiative, et le festival n'a pas manqué de célébrer les cent ans de l'animation japonaise en dévoilant une sélection de courts métrages inédits, datant de 1917 à aujourd'hui. Il y avait également matière à s'enthousiasmer pour les invités et les films en compétition ou en WIP. Le *Godzilla* de Netflix et le nouveau *Mazinger Z* présenté par Go Nagai en personne ont fait sensation. Quant aux projections, ce fut un véritable *roller coaster* émotionnel avec des films tour à tour émouvants ou galvanisants.

MARVEL'S ANT-MAN

C'était une surprise qui nous attendait à l'occasion du *Work in progress* de *Marvel's Ant-Man* car l'annonce de cette série avait été quelque peu confidentielle en amont d'Annecy. Ces épisodes au format très particulier (90 secondes), commandés pour faire la promotion de la suite du film *Ant-Man* auprès du jeune public, nous ont séduits ! Dans une ambiance aussi pop et comique que l'a été la présentation par les deux réalisateurs français, la série met en scène les personnages emblématiques dans des scénettes très bien narrées malgré leur vitesse d'exécution. Être aussi percutant que pertinent en quelques dizaines de secondes d'animation, le pari était risqué mais il a été remporté avec brio ! Le tout réalisé dans un style *old school* qui rend hommage au design des *comic books* originaux. Un sans-faute !

L'AVENIR DE WARNER ANIMATION GROUP

WAG est le nouvel acronyme pour Warner Animation Group, soit le nouveau département animation de Warner Bros. Ça sonne un peu comme « swag » et c'est peut-être même intentionnel.
En tout cas, le catalogue dévoilé lors de la présentation faisait envie. Ne serait-ce qu'avec le retour de l'univers Lego ! Le premier film avait créé la surprise et *Lego Batman* avait transformé l'essai. On a donc hâte de voir *Lego le film 2* et *Lego Ninjago*. Les premiers extraits se veulent en tout cas rassurants sur la qualité d'écriture, l'humour et la réalisation. À côté de ça, on a aussi pu voir émerger une nouvelle licence avec *Little Foot*, une histoire de yéti qui découvre le monde des humains, et le retour d'une autre licence ancestrale avec *Scoob*, soit ce bon vieux Scooby-Doo ! Les deux promettent de faire la part belle à l'humour, en particulier le premier avec son comique absurde façon Looney Tunes.

© Photos : Beulette
Dear Basketball / Duet © Glen Keane
Marvel's Ant-Man © 2017 Marvel

INTERVIEW

NENDO STORIES
QUAND LES JOUETS PRENNENT VIE

[PAR La Rédaction]

Disponible aux éditions Omaké Books, ce livre atypique d'une centaine de pages regroupe les photographies d'un auteur de BD passionné de figurines. Habitué à les prendre en photo pour le plaisir, MrTan a décidé de regrouper ses clichés dans un recueil imprimé. Pour *AnimeLand*, il s'est prêté au jeu des questions afin d'en dévoiler un peu plus sur la conception du projet.

Comment la *toy photography* est-elle devenue un véritable projet de livre ?
Je multipliais les déplacements pour la promotion de mes bandes dessinées en librairie et sur des salons, et j'avais pris l'habitude d'emmener une figurine avec moi pour la mettre en scène dans mes voyages. Au fil du temps, des gens me demandaient où retrouver mes photos, car ça devenait une sorte de petit journal de bord en images de mon quotidien d'auteur. Je me suis pris au jeu, j'ai monté une page Facebook, un blog, l'équipe Europe de Good Smile Company m'a soutenu et j'ai apporté de plus en plus de soin à mes mises en scène. Au final, je me suis retrouvé avec pas mal de photographies et d'encouragements pour en faire quelque chose. C'est là que s'est faite la rencontre avec Omaké Books.

As-tu toujours été passionné de Nendoroid ? Et pourquoi ces figurines plutôt que d'autres ?
J'ai découvert les Nendoroid il y a six ans maintenant. C'est une lectrice qui m'en a offert une sur un salon du livre et j'ai immédiatement accroché. La possibilité de les mettre en scène, de les mixer entre elles, et toutes les expressions qu'elles offrent, c'est un peu comme faire de la bande dessinée mais en trois dimensions. On peut raconter tellement d'histoires avec ! Derrière les Nendoroid, il y a aussi une marque, Good Smile Company, avec une très belle philosophie. Ils ont créé une communauté avec des gens chaleureux et passionnés.

Comment choisis-tu les personnages et les décors ? Jusqu'où va la customisation ?
Je ne suis pas attaché aux licences. Je ne cherche pas à reproduire les décors qui correspondent à tel ou tel personnage. J'utilise les figurines comme un support à mon imagination. C'est rare que j'utilise une figurine en l'état, le plus souvent je les décompose et j'en recompose une avec des morceaux venant de différentes figurines. Cela me permet de faire vivre mes personnages comme je les imagine, dans des décors qui racontent leur propre histoire.

Est-ce toi qui réalises certains décors, accessoires et vêtements ou les achètes-tu directement ?
Un peu des deux ! Grâce à la Toy Photography, je me suis mis au bricolage, et c'est très gratifiant de parvenir à créer l'illusion d'un monde miniature à partir de pâte Fimo, de polystyrène extrudé ou de morceaux de bois. Dans d'autres cas, il m'arrive d'utiliser des décors que j'achète en magasin, et de les accessoiriser pour les personnaliser un peu. J'essaie le plus possible d'apporter ma touche en mixant les éléments fabriqués et achetés.

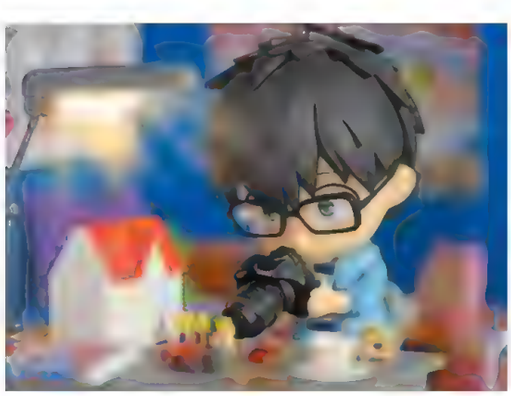
Est-ce l'idée d'une photo qui va te faire choisir une figurine, ou plutôt la figurine qui va t'inspirer ?
L'inspiration va venir d'une image que j'ai en tête, d'une scène du quotidien. C'est un peu comme la bande dessinée finalement, j'ai un storyboard mental et j'essaie de recréer la scène que j'imagine. Les figurines sont des outils pour y parvenir, tout comme le décor et les accessoires. On est presque dans la composition d'une toile en quelque sorte. J'essaie d'amener une histoire, des teintes, une construction particulière. Il y a peu de place au hasard.

© Nendo

Comment se passe un shooting classique ? Combien de temps de travail demande une photo présente dans le livre ?
Une photo c'est une heure au minimum, le temps d'installer la scène, de tout faire tenir en place, d'essayer des choses, de se tromper, de recommencer. Il faut aussi caler les éclairages, pour que la lumière mette en valeur le décor et la figurine. Je fais une série de photos, j'essaie différents angles, et je choisis ensuite le cliché qui me parle le plus. Parfois, ça se joue à de minuscules détails. Je retouche peu mes photos, je fais simplement en sorte qu'on ne voie pas les supports ou ce genre de choses, c'est ce qui contribue à ce que la magie opère et que la figurine prenne vie à l'image.

Quel matériel photo utilises-tu ?
J'ai un boîtier Canon EOS 700D avec deux objectifs, dont un macro. Et pour l'éclairage j'utilise un boîtier à LED dont je peux régler l'intensité et la chaleur. Avant, je me contentais de mon smartphone, mais je me sentais plus limité. En jonglant avec les réglages d'un boîtier Reflex, on obtient de belles surprises et quelques « accidents » intéressants.

As-tu d'autres projets de photos de ce genre ? Avec d'autres types de figurines peut-être ?
J'ai fait l'acquisition d'une Blythe custom, ce sont des



dolls fascinantes et très expressives, mais c'est un autre format à apprivoiser. J'aime aussi les Figmas, j'ai commencé plusieurs séries de photos autour de ces figurines, même s'il est plus difficile de les mixer entre elles. Je crois que mon cœur de collectionneur appartient définitivement aux Nendoroid, et j'espère explorer encore de nouvelles choses avec.

Si tu ne devais choisir qu'une seule figurine parmi tes Nendoroid, laquelle ce serait ?
Celle qui a une valeur affective pour moi, c'est la Nendoroid 270, Hakase. Ce n'est sans doute pas la plus jolie, mais elle m'a accompagné lors de mon premier voyage au Japon et me rappelle de merveilleux souvenirs. C'est ça aussi la force des figurines : elles se connectent à beaucoup d'émotions, de sensations, de souvenirs. Je suis sûr que vous ressentez ça quand vous retombez sur un jouet de votre enfance.

Quelle(s) Nendoroid, que tu n'as pas encore dans ta collection, voudrais-tu mettre en scène ? Quelle(s) Nendoroid pas encore existante(s) voudrais-tu avoir ?
Good Smile Company s'est associé à Disney pour sortir plusieurs personnages dans le catalogue Nendoroid. J'ai hâte de découvrir la version Nendoroid d'Ariel, la petite sirène, pour pouvoir tester la photo sous-marine.
Du côté des Nendoroid qui n'existent pas encore, soyons fous, pourquoi pas un personnage de mon manga qui paraîtra en 2018 chez Glénat ? Ce serait plus qu'incroyable. •

Remerciements à Mr'Tan et Florent Gorges !

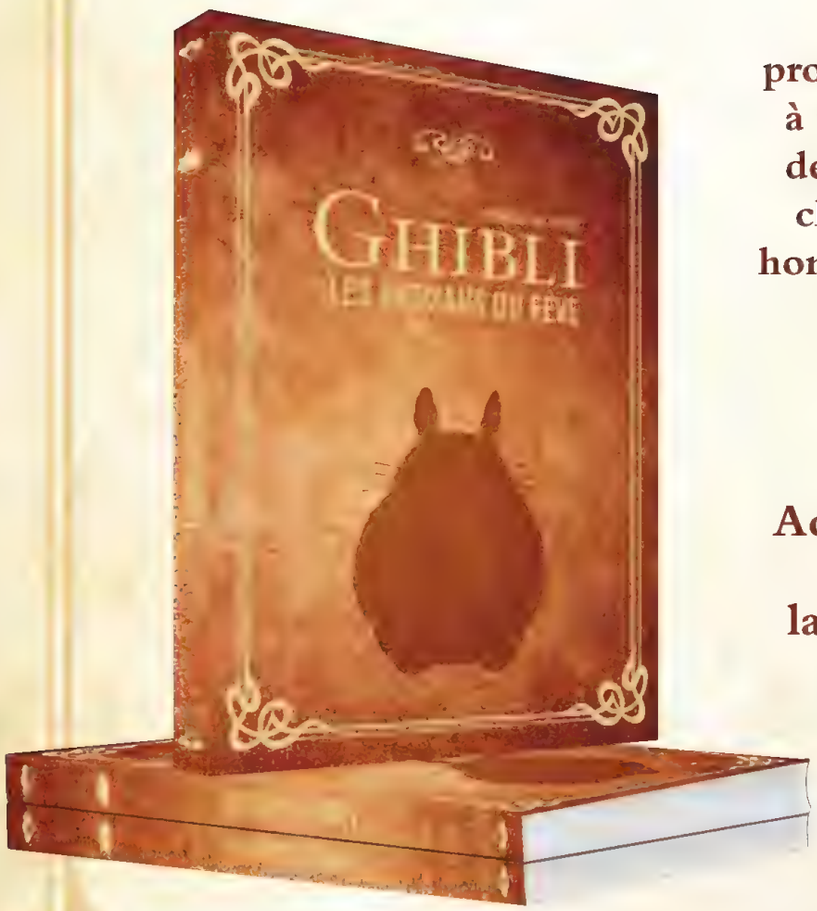
YNNIS & AnimeLand

vous présentent

HOMMAGE AU STUDIO

GHIBLI

LES ARTISANS DU RÊVE



Un panorama de la production du Studio Ghibli, à travers une rétrospective, des essais thématiques, des chroniques ou encore des hommages d'artistes français.

Actuellement disponible en librairie et sur la boutique Animeland

000_PUB.indd 8 13/07/2017 15:42

SHOPPING

LIRE, ÉCOUTER, COLLECTIONNER…

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

[Par **M. CG, Gwenaël Jacquet, Charles-Édouard Mandefield et Pierre Maugard**]

LE DERNIER REMPART – L'ATTAQUE DES TITANS

Série : *L'Attaque des Titans*
Type : jeu de plateau
Éditeur : Don't Panic Games
Date de sortie : juin 2017
Prix : 40 €
À noter : un choix de huit héros et quatre Titans est disponible afin de créer des combinaisons différentes et rejouer des parties en variant techniques et scénarios.

GHOST IN THE SHELL : STAND ALONE COMPLEX, ÉDITION INTÉGRALE ULTIMATE

Série : *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex*
Éditeur : @Anime
Date de sortie : septembre 2017
Prix : 150 €
À noter : effet métallisé du coffret, saisons 1 et 2, OAV *The Laughing Man* et *Individual Eleven* inclus. Également un livret de plus de 140 pages.

© D.R

ORANGE, LE ROMAN

Série : *orange*
Éditeur : Akata, Nisha Editions
Date de sortie : 8 juin 2017
Prix : 12,99 €

YOSHINO – DATE A LIVE

Série : *Date A Live*
Type : statuette
Taille : 1/8e
Matière : PVC
Éditeur : Phat!/Good Smile Company
Prix : env. 100 €
Sortie : novembre 2017
À noter : basée sur l'illustration du second *light novel*.

DE DE DE DE VIGNETTE - WONDERFUL HOBBY SELECTION

Série : *Dead Dead Demon's DeDeDeDeDestruction*
Type : statuette
Taille : env. 18 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Good Smile Company
Prix : env. 140 € (18 333 ¥)
Sortie : décembre 2017
À noter : basée sur une illustration de Inio Asano, la figurine est livrée avec une nouvelle du manga en bonus !

PSYCHO-PASS INTÉGRALE

Série : *Psycho-Pass*
Éditeur : Kana Home Video
Date de sortie : 28 juin 2017
Prix : 130 €
À noter : saisons 1 et 2 avec deux livrets exclusifs (64 et 36 pages), le film, une gourde en aluminium, deux badges et un porte-clés.

MECHA COLLECTION GYU-MAO'S CAR – DRAGON BALL

Série : *Dragon Ball*
Type : maquette plastique à monter et à peindre
Taille : 6,6 cm
Matières : ABS, PS
Éditeur : Bandai
Prix : env. 5 € (650 ¥)
Sortie : disponible
À noter : second d'une collection de sept véhicules.

SUPER SAIYAN GOD SON GOKU – DRAGONBALL SUPER

Série : *Dragon Ball Super*
Type : figurine Figuarts
Taille : 14 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Tamashii Nations
Prix : env. 50 €
Sortie : décembre 2017
À noter : vient avec trois visages et quatre mains.

HINATA SHOYO – HAIKYUU!!

Série : *Haikyuu!!*
Type : figurine Figma
Taille : env. 13,5 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : ORANGE ROUGE
Prix : env. 53 € (6 800 ¥)
Sortie : novembre 2017
À noter : un visage alternatif est offert en bonus pour les précommandes passées sur le site du fabricant.

SAC À DOS NARUTO

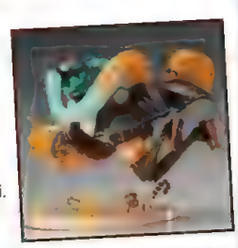
Série : *Naruto*
Type : sac
Taille : env. 40 cm
Matières : coton, polyester
Éditeur : Bioworld Merchandising
Prix : env. 55 €
Sortie : juillet 2017

GOING-MERRY GRAND SHIP COLLECTION – ONE PIECE

Série : *One Piece*
Type : vaisseaux à collectionner
Taille : env. 25 cm
Matières : PVC, stickers
Éditeur : Bandai
Prix : env. 20 €
Sortie : août 2017
À noter : fait partie de la collection Grand Ship – Spade Pirates.

HATSUNE MIKU « TRICK OR MIKU »

Série : *Vocaloid*
Type : figurine
Taille : env. 17 cm
Matières : ABS, ATBC-PVC
Éditeur : Union Creative
Prix : env. 132 € (17 000 ¥)
Sortie : octobre 2017
À noter : la pose est tirée d'une illustration de Hidari.



LUFFY – ONE PIECE ZERO 20TH DIORAMA

Série : *One Piece*
Type : statuette de collection
Taille : 15 cm de haut
Matière : PVC
Éditeur : Bandai
Prix : env. 55 €
Sortie : disponible
À noter : se combine avec les huit autres personnages principaux de *One Piece* pour créer un diorama.

DEKU – MY HERO ACADEMIA

Série : *My Hero Academia*
Type : Art Toys
Taille : 9 cm
Matière : PVC
Éditeur : Funko
Prix : env. 10 €
Sortie : juillet 2017
À noter : existe également en porte-clés.

GURU-GURU DORAEMON – CHOGOKIN

Série : *Doraemon*
Type : robot articulé
Taille : 13 cm
Matières : plastique, métal
Éditeur : Tamashii Nations
Prix : env. 70 €
Sortie : janvier 2018
À noter : les expressions du visage changent en lui tirant le bras droit.

RYOGA – RANMA ½

Série : *Ranma ½*
Type : figurine Figuarts
Taille : 15 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Tamashii Nations
Prix : env. 60 €
Sortie : octobre 2017
À noter : vient avec treize mains et trois visages interchangeables.

REM – RE:ZERO STARTING LIFE IN ANOTHER WORLD

Série : *Re:ZERO - Starting Life in Another World*
Type : statuette
Taille : 1/7e
Matière : PVC
Éditeur : Good Smile
Prix : env. 130 €
Sortie : mars 2018
À noter : pose tirée de l'illustration du second DVD.

KAORI MIYAZONO – YOUR LIE IN APRIL

Série : *Your Lie in April*
Type : statuette
Taille : 21 cm
Matière : PVC
Éditeur : Pulchra
Prix : env. 100 € (10 800 ¥)
Sortie : juillet 2017

SAILOR MOON - PINK MOON STICK PROPLICA

Série : *Sailor Moon*
Type : replica
Taille : 26 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Tamashii Nations
Prix : env. 100 €
Sortie : décembre 2017
À noter : premier de la gamme PROPLICA (répliques en taille réelle). Nécessite trois piles LR44 pour la partie sonore et lumineuse.

TACHIKOMA ROBOTISÉ

Série : *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex*
Type : robot connecté
Taille : 1/8e
Matières : PVC, métal, électronique
Éditeur : Cerevo
Prix : env. 1 800 €
Sortie : août 2017
À noter : synchronisé au smartphone, il peut apprendre et tenir une conversation.

AGENDA

4 - 6 août

ANIMAGIC 2017

Mannheim, Allemagne
https://animagic.animania.de

5 - 6 août

ATSUCACON 2017

Gand, Belgique
www.atsucacon.be

13 août

MAN.GA.MES 2

Chapelle-lez-Herlaimont, Belgique
www.mangames.be

26 - 27 août

OTAK'EST

Pontarlier (25)
http://otakest.cosplay-franchecomte.fr

16 - 17 septembre

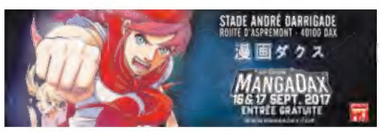
MANGALAXY FESTIVAL

Valence (26)
http://www.festivalmangalaxy.fr

17 - 18 septembre

MANGA DAX, 7E ÉDITION

Dax (40)
www.mangadax.com



23 - 24 septembre

PAGS, PAU ANIME GAME SHOW

Pau (64)
http://pags-pau.fr

30 septembre - 1er octobre

PARIS MANGA & SCI-FI SHOW

Paris 15e (75)
www.parismanga.fr
L'événement qui réunit les passionnés de culture japonaise et américaine dans un même lieu revient fin septembre pour sa 24e édition ! Beaucoup d'invités sont à prévoir, ainsi que de nombreuses activités et conférences. Rendez-vous sur notre site ou sur celui de l'organisateur pour connaître les annonces !

www.parismanga.fr

PARIS MANGA
24e EDITION & SCI-FI SHOW
PORTE DE VERSAILLES
30 SEPT
1ER OCT
2017
PLUS DE 100 INVITÉS !
BOUTIQUES - DÉDICACES - PHOTOS - COSPLAY - CONCERTS
ANIMATIONS - JEUX VIDÉO - COMICS - MANGA - CONCOURS
Préventes actuellement sur WWW.PARISMANGA.FR
Avec weezevent et sur
1 jour Sam ou Dim : 13,50€ au lieu de 14€
2 jours : 26,50€ au lieu de 27€
GRATUIT -6ANS
GAME ONE
NOLIFE
Syfy
nickelodeon

NE MANQUEZ PAS **LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND**
EN VENTE **DÈS OCTOBRE 2017**

Par MrTan

Nendo Stories

Bienvenue dans le monde de la Toy Photography !

Le livre le plus kawaii du monde

DISPO DÈS MAINTENANT
POUR 10 € SEULEMENT SUR
HTTP://OMAKEBOOKS.COM

omaké books

DISPONIBLE LE 17 JUILLET 2017

Attack on Titan

LE DERNIER REMPART

LE JEU DE SOCIÉTÉ

TITAN HAUT DE 40 CM !

JOUEZ LE BATAILLON D'EXPLORATION OU UN TITAN AFFAMÉ !

DON'T PANIC GAMES

©Hajime Isayama, Kodansha/»ATTACK ON TITAN» Production Committee.
Licensed by Kodansha through Funimation® Productions, Ltd. All Rights Reserved.

008_PUB.indd 7 13/07/2017 15:41